3 1761 06185650 6

MITOLOGIA

História do paganismo de vários povos da antiguidade, Egípcios, Assírios, Babilónios, Persas, Gregos, Romanos, Indús, Scandinavos, Bretões e Gaulêses, e sucintas ...ções dos seus usos e costumes em relação com as suas crenças religiosas

INTERPRETAÇÃO E EXPLICAÇÃO DAS DIVERSAS PASSAGENS MITOLÓGICAS DOS «LUSÍADAS»

POR

ALBINO PEREIRA MAGNO

ANTIGO PROFESSOR DA ESCOLA NORMAL PRIMÁRIA DE LISBOA
PROFESSOR EFECTIVO DA ESCOLA PRIMÁRIA SUPERIOR
"ADOLFO COELHO"

EDITORES
J. RODRIGUES & C.ª
186, RUA DO OURO, 188
LISBOA

MITOLOGIA

História do paganismo de vários povos da antiguidade,
Egípcios, Assírios, Babilónios, Persas, Gregos, Romanos, Indús,
Scandinavos, Bretões e Gaulêses, e sucintas
narrações dos seus usos e costumes em relação com as suas crenças religiosas

INTERPRETAÇÃO E EXPLICAÇÃO DAS DIVERSAS PASSAGENS
MITOLÓGICAS DOS «LUSÍADAS»

POR

ALBINO PEREIRA MAGNO

ANTIGO PROFESSOR DA ESCOLA NORMAL PRIMÁRIA DE LISBOA
PROFESSOR EFECTIVO DA ESCOLA PRIMÁRIA SUPERIOR
"ADOLFO COELHO"

EDITORES
J. RODRIGUES & C.ª
186, RUA DO OURO, 188
LISBOA

LIBRARY
OCT 0 5 2000
UNIVERSITY OF TORONTO

Comp. e imp. nas Of. Gráf. do Museu Comercial de Lisboa — R. do Quelhas, 6-A

Duas palavras do autor

A mitologia, história dos deuses, dos semi-deuses e dos heróis, tem grande importância para todos os que querem sondar os tenebrosos mistérios das religiões pagãs, observar as diferentes idades, os costumes, as cerimónias religiosas, os cultos, os oráculos, emfim tudo quanto mais ou menos anda ligado à vida dos nossos antepassados.

Aos pintores, aos escultores, e muito especialmente aos poetas não é ela menos necessária para lhes facilitar a inteligência dos poemas gregos, romanos e ainda modernos; os quadros antigos e modernos, as estátuas, os variados ornamentos dos monumentos serão verdadeiros enigmas para os que ignoram a fábula.

A êste nosso trabalho juntámos outro não menos útil, *interpretação e explicação das diversas passagens mitológicas do nosso grande poema nacional, os «Lusíadas»*; julgando assim prestar um valioso benefício à mocidade estudiosa, oxalá possam os jovens alguma cousa aproveitar e destas lições colher também uma moral sã, a par dos conhecimentos julgados indispensáveis para o fim a que nos propuzemos.

Mitologia dos Gregos e dos Romanos

CAPÍTULO I

Origem da mitologia — Países considerados como berço do paganismo — Deuses falsos — Vantagens dos estudos mitológicos.

Dá-se o nome de *mitologia* às fábulas ou crenças erróneas que formavam a base da religião dos Gregos e dos Romanos e de todos os outros povos da terra, com excepção dos Judeus. Ao culto dos falsos deuses, ao culto dos ídolos, dá-se o nome de *idolatria* ou *paganismo*.

Duas foram as causas principais da origem da idolatria: A *ignorância* e a *corrupção do coração humano*.

Os povos depois do dilúvio perverteram-se e conservaram apenas, de *Deus*, uma idea imperfeita, acabando por prestar homenagem aos astros, aos elementos, às cousas materiais, divinizando assim o sol, a lua, tudo o que brilha no firmamento, a terra e tudo o que ela encerra, o ar, a água, o fogo, e imaginando uma multidão de seres diferentes aos quais atribuiram os fenómenos que se dão no Universo.

A matéria em breve se viu animada e personificada, cada um dos seus elementos adquiriu inteligência, pensamento e vida como seres dotados de vontade e de energia. O céu, êsse espaço imenso, tornou-se o primeiro dos deuses; ao ar deram o nome de *Júpiter*, ao sol chamaram *Osíris*, *Apolo*, etc. Cada

homem, cada cidade, cada região teve as suas divindades locais e protectoras, colocaram-nas nos lares, nos jardins, nas florestas, à beira dos rios, etc.

Não foi porém só a natureza exterior divinizada, as paixões foram deificadas; as más inclinações, a fraude, o roubo, a mentira, o ódio tiveram altares. Levantaram-se templos aos guerreiros; os pastores foram metamorfoseados em *sátiros, faunos, silvanos,* as pastoras em *ninfas* que, ou se escondiam nas grutas, ou habitavam um palácio de cristal no fundo das águas; os pescadores viram-se transformados em *tritões* deitados sôbre as ondas ou nos juncais dos rios; os cavaleiros tornaram-se *centauros,* metade homens, metade cavalos.

O nascer e o ocaso dos astros, a periodicidade das estações, as variações da atmosfera, as inundações regulares de alguns rios, as magnificências da criação que êles não sabiam explicar, todos estes fenómenos foram considerados seres sobrenaturais.

Foi no Egipto e na Fenícia que estas crenças e estas superstições apareceram primitivamente. Os egípcios eram um povo composto de barqueiros, de pescadores, de pastores nómadas, habitando as margens do Nilo, dados à caça e à pesca; o seu sistema religioso ressentiu-se das suas ocupações, na sua origem era apenas o culto prestado aos astros e aos elementos da natureza; mais tarde foi-lhe introduzido o culto dos animais, do boi como auxiliar mais útil do cultivador, do cão guarda dos rebanhos, do gato inimigo dos crocodilos e dos ratos que infestavam o Egipto; por ultimo veio o culto das plantas uteis, tais como o *loto,* arvore cujo fruto alimentava os habitantes.

Do Egipto, as crenças supersticiosas passaram para a Grécia onde foram levadas por colónias não só egípcias mas também fenícias. A Grécia estava então quási deserta e era habitada sòmente por povos muito pobres, espalhados aqui e ali, que se alimentavam de bolota e outros frutos naturais. Os gre-

gos, sendo um povo vaidoso, crédulo e de uma imaginação incessantemente despertada pelas belezas do clima, deleitando-se com a narração dos contos maravilhosos, acolheram com entusiasmo as crenças que os colonos lhes trouxeram. Antes da vinda dêstes estrangeiros, diz *Heródoto*, os gregos ofereciam sacrifícios aos deuses, mas não lhes davam nomes nem sobrenomes, chamavam-nos genèricamente deuses, e só muito tarde é que lhes conheceram os nomes trazidos pelos egípcios.

Então povoou-se de deuses o céu, a terra e os infernos, conferiu-se a divindade aos homens e aos animais, às plantas e às fontes, aos astros no céu e às almas no *Tártaro*. A poesia veio com todos os seus encantos e com todos os seus caprichos adornar essas invenções mitológicas; assim a aurora era uma deusa muito joven que tôdas as manhãs despertava as horas; o sol *(Apolo)* êsse deus de uma arrebatadora beleza, guiava o seu deslumbrante carro e mergulhava tôdas as tardes os seus raios nas ondas do mar; a lua *(Febo)* com o seu crescente inundava o céu da sua pálida luz; as águas murmurantes *(as ninfas)* suspiravam e choravam à beira das fontes; a agitação do ar, o vôo dos *zéfiros;* o arco-íris, a faixa de *Íris*, a mensageira de *Juno;* o som repetido pelos rochedos, a ninfa *Eco*, que se lastimava; tudo se animava e tudo se transformava neste mundo da Fábula, *tudo era deus.*

Os romanos espalharam por tôda a parte as superstições dos gregos, mas Roma foi mais além do que a Grécia no caminho da mitologia. Construiu em frente do Capitólio um grande templo, o *Panteon*, onde reüniu as divindades de todos os países; nesse templo havia pelo menos trinta mil deuses sem contar com os que presidiam ao nascimento de cada planta, com os que cuidavam de cada flor, etc.

Com a suave luz do *Evangelho* as tradições santas do passado reviveram, a idea de um Deus único foi reabilitada e desapareceram então tôdas essas divindades de barro que o mundo pagão tinha adorado e sôbre as suas ruínas levantou-se

um sinal venerado, a cruz de Cristo, misterioso emblema da liberdade, igualdade e fraternidade dos povos.

O estudo da mitologia não é um estudo inútil e sem interêsse, antes pelo contrário. A religião dos povos está de tal modo identificada com os seus costumes, o seu carácter e a sua história, que não podemos bem estudar e bem compreender a fisionomia de cada um dêles, se lhe tirarmos o elemento religioso. Os poetas, os escritores da antiguidade e ainda os nossos escritores modernos falaram e falam a língua mitológica e para bem compreender os seus pensamentos escondidos sob o véu da alegoria, forçoso é conhecer as origens, onde os foram procurar. A maior parte dos deuses e semi-deuses, dos heróis de que fala a Fábula são símbolos dos reis, dos heróis, dos sábios que precederam os tempos históricos, e além disto a Fábula ainda nos oferece um conjunto de alegorias que representam ideas atraentes e instructivas. *Orfeuo*, mais antigo e o mais misterioso dos poetas gregos, ora é representado no meio dos tigres e dos liões que vêm deitar-se a seus pés, ora no meio dos florestas onde os ventos se calam para ouvir os maviosos sons da sua lira; representam-no assim porque a sua voz era tão melodiosa, que os homens os mais ferozes se enterneciam com os seus cânticos. *Tântalo*, deitado no meio de um lago orlado de arvores, de frutos deliciosos e morrendo de fome e de sêde, é a imagem do avarento, miseravelmente atormentado no meio dos seus tesouros.

Prometeu, atado a um rochedo e continuamente dilacerado por um abutre que lhe devora o fígado, é o símbolo do remorso que despedaça uma consciencia culpada. Finalmente os pintores e os escultores mais célebres, à Fábula foram muitas vezes buscar o assunto para as suas obras primas; impossível é pois apreciá-las dignamente, ignorando a história mitológica dos assuntos que êles quiseram representar.

Os antigos distinguiram quatro ordens de deuses: A primeira ordem compreendia os deuses supremos ou *Maiorum*

Gentium, por serem conhecidos e venerados em tôdas as nações; na segunda ordem estavam incluídas os que eram chamadas *Dii minorum gentium*, estes não tinham lugares no céu, eram considerados como divindades urbanas, *Ovidio* chamou-as a *plebe deos;* os *Semi-deuses* ocupavam a terceira ordem, eram oriundos de um deus e de uma mortal ou de um mortal e de uma deusa, nesta ordem estavam incluídos os *Heróis;* a quarta ordem era constituída pelas *virtudes*, que tinham formado os grandes homens e pelas *misérias* da vida devinizadas.

Os vinte deuses da primeira ordem dividiam-se ainda em duas classes: *Júpiter, Neptuno, Mercúrio, Apolo, Marte, Vulcano, Juno, Ceres, Minerva, Vesta, Diana e Venus* formavam o conselho de *Júpiter* e eram chamadas *Deuses Consentes;* os outros oito deuses não tinham assento neste conselho e chamavam-se *Dii Selecti.* Ás outras divindades davam o nome de *Indigetes* ou *Semones*, o mesmo que *semi-homens.*

A maior parte dos grandes homens da antiguidade consideraram tôdas estas divindades como quimeras e o seu culto como uma superstição.

A Socrates custou-lhe bem cara a liberdade com que declarou os seus sentimentos; Cícero zombou claramente dos deuses, já quando escarnece dos agoureiros, já nos seus livros *Sobre a natureza dos deuses*, que foram condenados; Luciano e Séneca ludribriaram tanto quanto puderam essas divindades; Calimaco e Juvenal chamaram loucura a tudo o que se publicava como fábulas dos infernos; apesar de tudo isto, todos êstes e outros grandes homens viviam nesta religião, provavelmente porque se não animavam a expôr-se ao ressentimento de uma plebe grosseira, ousando pensar e falar de um modo diferente acêrca de tantos deuses, cujo número Varrão, grande teólogo do paganismo, elevou até trinta mil e Juvenal considerou-o tal que dizia que o Atlas gemia debaixo do pêso do céu por causa dêsse tão grande e elevado número.

CAPÍTULO II

O Caos — O Destino — Criação do mundo — Genealogia dos deuses — Primeiras idades do mundo — Origem do homem — Fábula de Prometeu — Origem da mulher — Fábula de Pandora.

O *Caos*, segundo as narrações mitológicas, é o mais antigo dos deuses, bem como a *Noite;* são êstes os únicos deuses que nunca tiveram princípio, mas tiveram fim. O *Caos* morreu por causa da criação e a *Noite* por causa da luz. Todos os outros deuses tiveram princípio, mas são considerados imortais.

O *Caos* presidiu a esta massa informe de que tudo mais foi criado.

O *Caos* e a *Noite* tiveram um filho, o *Destino*, divindade cheia de todo o poder, a quem estavam sujeitos todos os deuses e que tinha nas suas mãos a sorte dos mortais.

O *Destino* era representado sob a forma de um velho cego, como se êle próprio ignorasse o curso das suas leis inevitáveis; era também surdo, não se comovia com os pedidos dos outros deuses ou dos homens; a seus pés estava o globo da terra e nas suas mãos a urna, que encerrava a sorte dos mortais.

As três *Parcas* eram os seus ministros, os seus decretos estavam escritos num livro de bronze, onde eram consultados pelos deuses; uma das Parcas ditava as suas ordens inevitáveis, a outra escrevia-as sôbre tábuas de bronze com um estilete de ferro, a terceira executava-as fiando os destinos humanos.

Êste Deus era coroado de estrêlas e um scetro de ferro era o emblema do seu inflexível e soberano poder.

O *Destino* era uma falsa imagem de Deus. A nossa religião ensina-nos que um Deus poderoso governa o mundo e que

a sua vontade regula o destino das nações e dos homens, ensina-nos também que não é inflexível, pois podemos atrair sôbre nós os seus benefícios pelas nossas súplicas.

Os povos, que tinham perdido o conhecimento do verdadeiro Deus, não acreditaram, apesar de tudo, que o mundo tivesse sido abandonado ao acaso ou dirigido pelo capricho

O DESTINO

dos deuses cheios de vícios e paixões, que êles adoravam na sua cegueira; e, como tivessem conservado uma idea obscura da Providência, colocaram acima dêles e dos próprios deuses uma divindade soberana, mais cega e inflexível e deram-lhe o nome de *Destino*.

O *Destino* era superior a todos os outros deuses, era um Númen cego que governava tôdas as cousas por uma neces-

sidade inevitável; também lhe chamavam *Fado*, tinha o seu culto e os seus oráculos, mas nunca lhe erigiram estátuas.

Criação do mundo

A criação do mundo foi assunto das meditações de todos os povos.

Dispersos os homens pela superfície do globo, à medida que se multiplicaram, afastando-se dos lugares onde foi o berço do género humano, perderam a lembrança das grandes cousas que se tinham passado nos dias da criação e acabaram por desvirtuar a tradição da Bíblia.

Admitiram uma matéria primordial chamada caos; era uma massa inerte, informe e grosseira, um conjunto confuso de elementos discordantes e mal unidos. Inimigos uns dos outros, todos estes elementos reünidos, mas em desordem, o frio e o calor, o sêco e o húmido, os corpos moles e os corpos duros, os corpos pesados e os corpos leves, guerreavam-se constantemente. Por fim um deus, não se sabe qual, pôs fim a esta desordem, a esta luta; separou a terra do céu, a água da terra e o ar mais puro do mais impuro; destruído êste caos, separados os elementos dando a cada um o lugar que devia ocupar, êsse deus estabeleceu entre êles leis de uma imutável harmonia. O fogo, leve e subtil, levado para o caminho dos céus, ocupou as regiões mais altas; o ar, corpo mais leve depois do fogo, colocou-se junto dêle; as nuvens, os nevoeiros, os ventos e o raio agruparam-se no meio dessas regiões e para além foram suspensos, como outras tantas lâmpadas de ouro, o sol, a lua, as estrêlas, etc; êste todo, suavemente arredondado para servir de abóbada deslumbrante a um espaço imenso chamado céu, era a habitação dos deuses.

A terra, desembaraçada de tôdos êstes corpos que pesavam

sôbre ela, caiu pelo seu próprio pêso e com ela se precipitaram todos os elementos pesados e espessos, a água seguiu-a, espalhando-se em volta dela, introduzindo-se até ao íntimo das suas entranhas e envolvendo a sua superfície como um cinto.

A terra era então nua e árida; à voz do deus desconhecido animou-se repentinamente, os campos tornaram-se planícies relvosas, formaram-se os vales, as florestas revestiram-se de folhagem, os montes ergueram-se coroados de rochedos, a água rebentou dos flancos das montanhas levando a fertilidade às planícies e aos prados que se cobriram de frutos e de flôres; os águas povoaram-se de peixes, a terra de animais e o ar de aves de tôda a espécie.

Depois desta grande obra, o deus, que a tinha feito, eclipsou-se e não tornou mais a aparecer: desaparecera o *Caos*.

Genealogia dos deuses

A terra e o céu, *Coelus et Tellus*, ficaram como dois grandes deuses, casaram, da sua união nasceram muitos seres varões e fêmeas, que participaram da sua divindade. Desta grande família ocupavam os primeiros lugares *Saturno*, *Oceano*, *Cibele*; os segundos, os *Ciclopes* obreiros de Vulcano, trabalhavam nos raios de *Júpiter* no monte Etna, nas forjas de *Lemnos* e noutros lugares; os *Titães* duma insolência e altivez ferozes e por fim os *Centimanos*, que tinham cem braços em volta do corpo e cinqüenta cabeças apoiadas em largos hombros e eram tão feios que *Coelus* encerrou-os nas cavernas da terra.

Os filhos de *Coelus* e de *Tellus* também se casaram; *Saturno* teve tres filhas *Vesta*, *Ceres*, e *Juno* e tres filhos *Plutão*, *Neptuno* e *Júpiter*. Da união do *Oceano* com *Tetis* nasceram os rios e três mil filhas. Aqui termina a genealogia dos grandes progenitores dos deuses.

Primeiras idades do mundo

Antes do século ou idade de ferro, em que começa a história das desgraças e dos crimes da humanidade, três raças diferentes apareceram sôbre a terra; a mitologia oferece-nos a descrição de *quatro idades do mundo*, história alegórica da decadência sempre crescente das gerações humanas.

Os deuses fizeram aparecer *a raça de ouro;* os homens governados por Saturno viviam como deuses, isentos de guerras, de doenças e de crimes; o coração livre de cuidados, longe do trabalho e da dor, não conheciam os frios do inverno nem os calores ardentes do estio; a primavera era eterna e a terra produzia por si só todos os frutos, flôres e cearas; rios de leite e de néctar corriam nos campos e o mel escorria em permanentes regatos da casca dos carvalhos; a velhice não alterava o vigor dos corpos, a morte era para êles um suave sono e a vida o gôzo de todos os bens.

Esta raça extinguiu-se, e todos os que a compunham desceram ao seio da terra e tornaram-se génios protectores, encarregadas de velar pela felicidade dos mortais.

Os pintores representaram *a raça ou idade de ouro* por uma donzela apoiada a um ramo de oliveira, os cabelos caídos em madeixas de ouro sôbre os hombros, tendo nos braços um açafate de flôres e de frutos.

Os habitantes do Olimpo criaram em seguida a *raça de prata* muito inferior à precedente. Os homens começaram a sofrer os rigores do inverno e os ardentes calores do estio; a terra teve de ser cultivada, inventaram então a charrua, construiram abrigos nas rochas, nas moitas, nos troncos das arvores; a vida tornou-se mais curta, a sua infância era de cem anos, chegados à mocidade viviam ainda algum tempo sujeitos às doenças, fruto da sua inexperiência e dos seus vícios, porque se esqueciam de adorar os deuses e de lhes oferecer sacri-

fícios. Júpiter chamou-os ao seio da terra, fazendo-os desaparecer e tornando-os de igual modo génios tutelares mas de ordem inferior aos da raça de ouro.

A *raça ou idade de prata* representada igualmente por uma mulher menos bela que a da raça de ouro, com um vestido branco bordado a prata, tendo na cabeça uma grinalda de flôres brancas e nos pés botas de prata, está à porta de uma choupana encostada a uma charrua tendo na mão um molho de espigas.

Júpiter produziu uma terceira raça a *idade de bronze.* Os homens eram violentos, arrebatados, de uma fôrça indomável, só gostavam da guerra, tinham armas de bronze, casas de bronze e tudo, quanto lhes servia, era de bronze. Vítimas da sua própria violência, foram sepultados nos infernos.

Esta idade é pintada sob a figura de uma mulher arrogante, numa atitude audaz, tendo na cabeça um capacete de bronze e na mão uma maça.

Finalmente apareceu a *idade de ferro.* Os crimes invadiram a terra, a justiça e a boa fé fugiram e no seu lugar reinaram a fraude, a traição, a violência e a sêde das riquezas. Então os campos cubriram-se de sebes, construiram-se barcos para explorar os mares, os homens penetraram no interior das montanhas à procura do ouro e da prata, a harmonia entre os irmãos e entre os amigos desapareceu, os filhos perderam o respeito aos pais, os homens desprezaram a vingança das deuses. *Júpiter* para castigar esta raça ímpia afogou-a nas águas de um dilúvio.

Personifica esta idade uma mulher de olhar feroz, armada para o combate, tendo aos pés trofeus de guerra.

O poeta Hesíodo admite, entre a raça de bronze e a de ferro, uma outra, a raça *dos heróis* mais justa e mais valente. A maior parte dêles pereceram vítimas de guerras sanguinolentas, uns sob os muros de Tebas, outros no cêrco de Tróia; aos mais ilustres deu-lhes, *Júpiter*, habitações separadas das mor-

tais, ilhas onde a terra fértil se cobria três vezes no ano de flôres e de frutos deliciosos.

Origem do homem

Eis como a *Fábula* conta a origem do homem:

Japeto, um dos quatro *Titães*, da sua união com *Climene*, uma das filhas do *Oceano*, teve dois filhos, *Prometeu* e *Epimeteu*, o primeiro engenhoso e previdente, o segundo imprevidente e estúpido. *Prometeu* engenhoso tomou um bocado de barro, amassou-o e deu-lhe a forma humana, fez assim uma estátua inanimada, faltava-lhe pois o sopro da vida. *Minerva* admirando a beleza desta obra e querendo contribuir para a sua perfeição, transportou *Prometeu* ao céu onde êle reconheceu que era o fogo que animava todos os corpos celestes; roubou *Prometeu* uma faísca dêste fogo, meteu-a dentro de uma *cana-frecha* (planta da família das umbelíferas) e trouxe-a para a terra. Então animou a sua obra, a estátua de barro; fez-lhe entrar na alma a timidez da lebre, a finura da raposa, o orgulho do pavão, a ferocidade do tigre e a fôrça do leão e daqui proveio a raça humana.

Nesta fábula vê-se pois alterada a tradição transmitida por Moisés sôbre a criação do primeiro homem. Segundo os livros santos, Deus fez o homem do barro e insuflou-lhe o seu espírito para o animar. *Prometeu* fez a mesma cousa, empregou o barro para modelar o corpo do homem e o fogo celeste para o animar, mas juntou-lhe os diversos instintos dos animais, de modo que em vez de ser feito à imagem de Deus, o homem da idolatria foi feito à imagem dos animais.

Prometeu expiou o seu roubo com um cruel suplício. *Júpiter* mandou-o amarrar a um rochedo do monte Cáucaso, onde um abutre lhe devorava o fígado à medida que lhe ia renascendo. Êste suplício devia durar trinta mil anos; mas passados só trinta, *Hércules* livrou *Prometeu* dêste suplício matando o abutre.

Origem da mulher

Júpiter não quis destruir a obra de *Prometeu*, mas, para contrabalançar as vantagens que o homem podia tirar do uso do fogo celeste, mandou a *Vulcano*, seu filho e deus do fogo, que formasse com barro o corpo de uma donzela. Feita esta, recebeu o nome de *Pandora* e muitos presentes dos deuses; *Venus* deu-lhe a beleza, *Mercúrio* a eloquência, *Minerva* um vestido branco com um cinto prateado, uma grinalda de flôres e uma coroa de ouro para a cabeça. Depois *Júpiter* mandou-a a *Prometeu* com uma caixa misteriosa onde estavam encerrados todos os males. *Prometeu* desconfiando do presente de *Júpiter* e suspeitando alguma cilada, não quis receber *Pandora* nem a caixa. *Epimeteu*, seu irmão, seduzido pela beleza de *Pandora*, desposou-a e abriu imprudentemente a caixa fatal, dela sairam todos os males que têm atormentado a humanidade; quando *Epimeteu* fechou a caixa apenas lá ficou a *esperança*, único bem concedido aos mortais. A Fábula de *Pandora* é também uma tradição alterada da criação da primeira mulher.

Foi pois, segundo a Fabúla, *Pandora* a mãe de todo o género humano.

CAPÍTULO III

Coelus e Tellus. Saturno, Personificação do tempo — Saturno destronado Sua habitação na terra — Culto de Saturno. Seus atributos. Guerra dos Titães. Atlas — Cibeles ou Vesta. As Vestais.

Coelus e Tellus

Na genealogia dos deuses, *Coelus* ou o *Céu*, chamado também *Urano* e *Tellus* ou *Terra* chamada também *Titea*, foram a origem dessa multidão de deuses que povoaram os mares, os bosques e os ares; Coelus assustado da multiplicidade dos seus filhos, da deformidade dos *Cíclopes*, da ferocidade dos *Centimanos* e do força prodigiosa dos *Titães*, prendeu-os, escondeu-os à luz do dia e sepultou-os nos profundos abismos confiando-os à guarda de um deus tenebroso que habitava as profunduras da terra.

Saturno

Saturno um dos Titães, foi o único que achou graça perante seu pai. *Tellus* que amava ternamente todos os seus filhos apesar da fealdade das suas formas e da perversidade dos seus costumes, pensou em liberta-los. Mandou vir *Saturno* e depois de o ter instigado à revolta, armou-o com uma fouce, que fabricara com o ferro tirado do seu seio.

Saturno feriu o pai e do sangue que brotou dessa ferida e cujas gotas caíram sôbre a terra, nasceram os *Gigantes*, as *Ninfas* dos bosques e mais tarde as *Fúrias*.

SATURNO

Livres os prisioneiros, disputaram entre si a herança paterna. *Titan* que era o mais velho, devia possuir o soberano poder, mas, cedendo às instâncias de sua mãe, abdicou a favor de *Saturno*, filho predilecto de *Tellus*, com a condição de devorar todos os filhos varões que lhe nascessem.

Saturno aceitou estas condições e executou-as religiosamente, porque havia lido nos decretos inexoráveis do *Destino* que seria um dia destronado por um dos seus filhos.

Saturno, depois de ter destronado o pai, casou-se com

Cibeles, sua irmã, encarregada de lhe fazer devorar, à nascença, os filhos varões. Porém conseguiu *Cibeles* poupar três filhos, *Júpiter*, *Neptuno* e *Plutão*, substituindo-os por pedras envolvidas em faxas, que *Saturno* devorou sem suspeitar do lôgro. Anos depois, *Titan*, tendo dado pela fraude, atacou o irmão, apoderou-se dêle e encerrou-o numa estreita prisão. *Saturno* foi libertado por seu filho *Júpiter* e colocado novamente no seu trôno, mas, sempre desconfiado, esqueceu êste benefício e armou ciladas ao filho, cuja ambição temia. *Júpiter* provocado por sua mãe conspirou contra *Saturno*, expulsou-o do céu e apoderou-se do soberano poder.

Saturno destronado

O velho exilado refugiou-se na Itália, na região onde reinava *Jano* e onde encontrou nobre e generosa hospitalidade. *Jano* dividiu com êle o seu reino e essa parte da Itália, onde o deus fugitivo encontrou um asilo, ficou-se chamando *Lácio (Latium)*.

Saturno civilizou êstes povos ainda selvagens, deu-lhes leis, ensinou-os a cultivar as terras e governou com tanta brandura, que o seu reinado foi chamado a *idade de ouro*, época tão célebre na tradição da antiguidade.

A benevolência de *Jano* para com o deus proscrito foi premiada: *Saturno* concedeu-lhe o dom de adivinhar e a sciência do passado; eis a razão porque os romanos representavam *Jano* com dois rostos, um voltado para o passado e o outro para o futuro; levantaram-lhe em Roma um templo célebre, cujas portas se abriam em tempo de guerra e se fechavam em tempo de paz.

Numa, rei dos romanos instituiu em honra de *Jano*, umas festas, a que deu o nome de *Jogos Agonais*; celebravam-se três vezes no ano, nos mêses de *Janeiro*, *Maio* e *Dezembro*;

consistiam em combates e o seu nome vem de *Agon*, que em grego quere dizer *combate*.

Acabado o seu desterro, *Saturno* subiu novamente ao céu e foi especialmente encarregado de presidir ao movimento regular das horas e ao curso periódico das estações, razão esta porque *Saturno* é tido como o deus do tempo e os Gregos o chamaram *Chronos*, (tempo).

A maior parte dos factos atribuídos a êste deus são alegóricos. O tempo devora tudo quanto produz, por isso *Saturno* é representado devorando os filhos, é armado de uma fouce, porque ceifa todos os seres; as horas são fracções do tempo, *Saturno* tem junto de si uma ampulheta, porque desta espécie de relógio se serviam os antigos para medir o tempo; o tempo é rápido, é velho como o mundo, *Saturno* tem azas e figura um velho curvado ao pêso dos anos; finalmente o tempo descobre tudo, por isso os sacerdotes de *Saturno* só tinham a cabeça descoberta durante as ceremónias religiosas.

Culto de Saturno

Saturno teve altares em tôda a parte, mas o seu culto foi principalmente honrado entre os romanos. Em memória do seu destêrro no Lácio e da felicidade, que gozaram êstes povos durante o seu reinado, Roma instituiu festas memoráveis chamadas *Saturnais*; começavam a 16 de Dezembro e duravam três dias: os nossos três dias de *Carnaval*, com as suas alegrias desordenadas, são uma imagem e talvez uma reminiscência dessas festas antigas.

Durante a festa das *Saturnais*, tudo respirava prazer e alegria, não se tratava de negócio algum sério, os tribunais estavam fechados, as escolas em férias, o povo saía da cidade só para se divertir no monte Aventino, davam-se presentes e sumptuosos banquetes, as posições sociais confundiam-se

e invertiam-se, assim os senhores tomavam os lugares dos escravos, serviam-nos à mesa obrigados a ouvir os seus ditos e mofas, tudo isto em memória dessa igualdade, que reinou na terra nos dias da *idade de ouro.*

Escolhiam-se êstes dias de festas para dar ao povo o espectáculo dos combates dos gladiadores, porque se pensava que o derramamento de sangue humano devia honrar dignamente o deus que havia espalhado o de seu pai.

Os cartaginezes, por uma abominável e cruel superstição, chegaram a sacrificar a *Saturno* vítimas humanas principalmente crianças.

Os antigos habitantes das Gálias e outros povos também acolheram nos seus países êste culto sacrílego.

Guerra dos Titães

Titan havia sido precipitado no fundo do *Tártaro* por *Saturno* seu irmão. Seus filhos, os *Titães*, dotados de uma fôrça prodigiosa, revolvendo os rochedos e as montanhas, despedaçaram as portas da prisão e em breve escalaram o *Olimpo;* a luta foi fonga e encarniçada e quando a vitória já pendia a favor dos *Titães*, *Vulcano* e os *Cíclopes* trouxeram a *Saturno* e a seus filhos armas terríveis forjadas nas fornalhas do monte *Etna*, o raio para *Júpiter*, o tridente para *Neptuno* e o capacete de bronze para *Plutão.*

Fulminados, rolaram até aos abismos profundos da terra, só *Atlas* conseguiu salvação na fuga, mas *Júpiter* lançou-lhe um raio, o *Titan* foi petrificado ficando-lhe os pés estendidos ao longo do Mediterrâneo e a cabeça levantada até às nuvens e para castigo da sua revolta foi condenado a suportar eternamente o céu sôbre os hombros.

A história do *Atlas* é uma alegoria moral: Um homem com êste nome reinou na região da África limitada pela costa

do Mediterrâneo e pela cadeia de montanhas chamada *Atlas;* apaixonado pelo estudo da astronomia, êste príncipe mandou construir um observatório no cume de uma das montanhas e ía ali estudar a marcha e as fases dos ástros; foi êle que descobriu as *Pleiades*, constelação assim chamada porque a sua aparição no céu anuncia a estação propícia aos navegadores; *Atlas* deixou os elementos da astronomia aos egípcios, pelo que recebeu dêles o título de deus e o monte, onde êle tinha o observatório, o seu nome.

Ensinou igualmente esta sciência a *Hercules* que a levou para a Grécia e por isso a Fábula diz que êste herói ajudou *Atlas* a sustentar o pêso do céu,

Cibeles

Cibeles, filha de *Coelus* e de *Tellus* é a deusa da terra. Dão-lhe tambem os nomes de *Ops*, *Réa*, *Vesta*; esposa de *Saturno*, soube subtrair à voracidade do marido os filhos *Júpiter*, *Neptuno* e *Plutão*; chamavam-lhe tambem *boa deusa e mãe dos deusos e dos homens.*

Era na Lídia e na Frígia que se celebrava com maior pompa o culto desta deusa, também foi adorada em Roma sob o nome de *Vesta* confundindo-a muitas vezes com sua filha *Vesta*, deusa do fogo.

Cibeles escolheu para seu sacerdote *Atis*, pastor da Frígia, confiou-lhe o seu culto e ordenou-lhe que fizesse voto de castidade, o sacerdote desobedeceu-lhe aliando-se com a ninfa *Sangarida*; a deusa como castigo transformou-o em pinheiro e desde então esta árvore foi-lhe consagrada. Os seus sacerdotes denominados *Galos*, *Coribantes*, *Dáctilos*, celebravam as suas festas dançando em roda da sua estátua ao ruido dos cimbalos (pratos) e dos tambores dando horríveis uivos e fazendo horrorosas contorsões.

Representavam esta deusa sustentando um disco, uma tôrre sôbre a cabeça, uma chave na mão, rodeada de feras ou sôbre um carro tirado por quatro liões.

Ainda que *Cibeles* tenha também o nome de *Vesta* convém não a confundir com a deusa *Vesta* cujo culto foi introduzido em Roma por Numa; esta *Vesta* era o símbolo do fogo.

Em honra de *Vesta*, Numa, segundo rei de Roma, mandou edificar um templo onde os homens não podiam entrar: neste templo ardia sem interrupção, de noite e de dia, o fogo sagrado, cuja a guarda era confiado a donzelas chamadas *vestais* que passavam trinta anos da sua vida no templo dedicadas ao culto da deusa.

Quando uma donzela era designada pela sorte para ser *vestal*, tiravam-na logo à familia e conduziam-na ao templo, as portas fechavam-se e ela morria para o mundo; cortavam-lhe o cabelo e penduravam-no nos ramos de uma arvore sagrada; se acontecia alguma vestal adoecer, saia do templo numa liteira e era levada pelos sacerdotes para casa de alguma velha dama onde a tratavam; esta honra era disputada pelas damas romanas.

A única ocupação das vestais era alimentar incessantemente o fogo sagrado; se êste fogo se apagava, a cidade enchia-se de tristeza e esperava-se uma grande calamidade; a imprudente, que deixava apagar o fogo, era julgada no *forum* e castigada pelo sumo pontífice com um chicote.

A que quebrava o voto de virgindade, que fizera consagrando-se a Vesta, era enterrada viva num lugar chamado *campo maldito* com o seguinte cerimonial:

A culpada era expulsa do templo, tiravam-lhe os vestidos de sacerdotiza e revestiam-na com uma comprida túnica preta e, atada com cordas a uma liteira coberta de armação lúgubre, era conduzida ao lugar do suplício; na cidade reinava um silencio profundo, as portas fechavam-se á passagem do lúgubre cortejo; chegada ao *campo maldito*, faziam-na descer por

uma escada de cordas a uma pequena cela escavada no seio da terra, onde encontrava uma cama, uma lâmpada, um pouco de azeite, pão, leite e água, em seguida fechavam a abertura do fôsso e tapavam-na com terra.

A ordem das vestais durou mais de onze séculos; sob o govêrno dos primeiros imperadores romanos adquiriu privilégios consideráveis e honras extraordinárias; nesse tempo viam-se saírem do templo, passearem num carro magnifíco escoltado por lictores e seguidas de uma multidão de escravos; nos circos eram-lhes reservadas os melhores lugares. O imperador Teodoro, fechando todos os templos do paganismo, aboliu esta célebre ordem.

CAPÍTULO IV

Divindades do Céu

Júpiter — Sua infância e educação — Divisão do império de Saturno - Guerra dos gigantes, combate contra Tifeu — Fuga dos deuses para o Egipto, regresso ao céu — Conspiração dos deuses contra Júpiter, sua victória — Côrte de Júpiter.

Havia na Tessália uma alta montanha chamada *Olimpo*, o seu cume estava sempre coberto de neves e nos seus flancos abrigavam-se todos os salteadores daquela região.

Um rei da Tessália chamado *Júpiter*, dotado de uma audácia e de uma fôrça extraordinaria, exterminou-os a todos e, para pôr o país a coberto das incursões de semelhantes aventureiros, construiu num dos mais elevados picos dêstes montes uma formidável fortaleza; alargando o seu poder e os seus domínios, não podendo governar sosinho os seus vastos estados, dividiu-os pelos seus irmãos *Neptuno* e *Plutão;* guardou para si a parte oriental, a ocidental rica em minas de ouro e de prata deu-a a *Plutão* e a *Neptuno* concedeu-lhe as ilhas dispersas pelo mar.

Os poetas apoderaram-se desta lenda histórica, desfiguraram-na obedecendo à sua caprichosa vontade, fizeram de *Júpiter* o rei do céu e do monte *Olimpo* a sua habitação celeste, de *Neptuno* o deus dos mares e de *Plutão* o dos infernos.

Alguns autores querendo explicar esta divisão do universo entre os três filhos de *Saturno* dizem ser a divisão que *Noé* fez da terra pelos seus três filhos: *Cam* ou *Cão* teve a África,

Jafet as ilhas, penínsulas, os lugares marítimos da Ásia com o Arquipélago e a Europa, *Sem* herdou a Ásia: estas aparências da verdade parecem ter uma explicação; no Egípto encontramos *Júpiter Amon* que parece ter bastante afinidade com

JÚPITER

Cam; a parte destribuída a *Jafet* é de uma grande similhança com o domínio marítimo de *Neptuno* e por último sabe-se que muitas cidades da Ásia foram consumidas pelo fogo e por êste facto provávelmente a referência ao reino de *Plutão*.

Júpiter, sua infância e educação

Júpiter, o mais poderoso dos deuses, o senhor do céu e da terra, era, segundo a Fábula, filho de *Saturno* e de *Cibeles* Sua mãe, para o subtrair à voracidade de *Saturno*, escondeu-o numa ilha do Mediterrâneo, ilha de *Creta*, e confiou-o à guarda dos seus sacerdotes, chamados *Curetes*, *Coribantes*, *Idéas*, ou *Dáctilos*; com receio de que os vagídos da criança denunciassem o seu esconderijo, ordenou aos sacerdotes que dançassem fazendo acompanhar a dança com estrondosos gritos, toques de tambores e de escudos uns nos outros; a esta cadência de escudos chamavam êles *dáctilo*.

Uma ninfa chamada *Amáltea* foi transformada em uma cabra branca para amamentar o pequeno deus, duas outras ninfas chamadas *Melissas* foram encarregadas de o criar. A cabra foi divinizada também pelos poetas, supozeram-na suspensa no firmamento, onde brilha como estrêla no meio das principais constelações. Conta-se que um dia a cabra sagrada, saltando nos bosques, quebrara um chavelho; *Júpiter* presenteara as ninfas que cuidaram da sua infância com êsse chavelho, dando-lhe a virtude de produzir tudo o que elas desejassem: é o *chavelho da abundância* tão celebrado dos poetas.

Divisão do império de Saturno

Júpiter crescendo tornou-se vigoroso e forte, poude então tomar a defesa de seu pai *Saturno*, que os *Titães* tinham destronado e encarcerado; nem sempre, porém, se mostrou filho submisso e dedicado, porque, como já vimos, expulsou seu pai do céu. Tornado senhor supremo de um império usurpado, repartiu êsse império com os irmãos; *Neptuno* ficou sendo o soberano dos mares, dos rios e das fontes; *Plutão* do *Tártaro*, do *Inferno* e do *Erebo*; *Jùpiter* reservou para si o *Céu*.

Tôda a história dêste deus é uma série de alegorias a que os poetas juntaram o maravilhoso; assim êles no-lo representam, ora aliando-se com *Metis*, o pensamento; ora com *Temis*, a justiça e a lei; ora com *Eurinomia*, a navegação; ora com *Ceres*, a agricultura; ora com *Mnemosina*, a memória; ora com *Latona*, a luz; alianças simbólicas nas quais encontramos alguns atributos imperfeitos da divindade.

Guerra dos gigantes, combate contra Tifeu, fuga dos deuses para o Egipto, regresso ao céu

Júpiter tomou para esposa sua irmã *Juno*. As núpcias foram celebradas no Olimpo com grande magnificência; foram convidadas tôdas as divindades do céu, da terra, do mar, dos infernos, os grandes e os pequenos deuses. Uma pobre ninfa chamada *Quelonea* perdeu-se no caminho, chegou tarde e por êste motivo foi metamorfoseada em tartaruga. Às bodas de *Júpiter*, depois de alguns dias de descanso, sucedeu uma guerra terrível que veio perturbar a alegria e a tranqüilidade do Olimpo.

De *Tellus*, a Terra, descendia uma raça, feroz e hedionda de gigantes, de formas monstruosas, com serpentes nos pés, a barba esquálida, braços inumeráveis armados de garras, sempre sujos de sangue e pó; irrequietos e turbulentos, só se achando bem quando praticavam o mal. Pretenderam escalar o céu e cercar *Júpiter*, para isso amontoaram rochedos sôbre rochedos, montanhas sôbre montanhas, o monte *Ossa* sôbre o *Pelion* e, quando atingiram a região das nuvens e das tempestades, atacaram o céu. *Júpiter* chamou em seu socôrro todos os deuses e deusas; *Stix*, filha do Oceano foi a primeira a chegar e em recompensa, *Júpiter* decretou que todos os juramentos feitos em nome de *Stix* fôssem sagrados e invioláveis.

Os dois exércitos em breve se encontraram frente a frente;

o combate foi terrível, de uma e outra parte a resistência foi igual; *Júpiter* aparecia em tôda a parte, multiplicava-se, os raios choviam, porém os gigantes ofereciam tenáz resistência e ameaçavam esmagar tudo com os seus cem braços fazendo chover no Olimpo árvores e rochedos. Os imortais tiveram mêdo e fugiram, apenas três ou quatro deuses ou deusas ficaram com *Júpiter*, que não desesperando da sua causa, envolvendo-se numa nuvem, desceu à terra e veio buscar *Hércules*, seu filho.

Um antigo oráculo anunciara que os gigantes seriam invencíveis se os deuses não chamassem em seu auxílio um simples mortal. Chegado ao local do combate, *Hércules*, o herói, levanta a sua maça e prosta a seus pés um dos mais temíveis gigantes e a cada uma das suas pancadas um gigante a mais é precipitado nos infernos; *Júpiter* volta à carga armado de raios e trovões; *Vulcano* seu filho, deus do fogo, trás varas de ferro incandescentes; *Cibeles* chega também arrastando pelos cabelos a medonha e horrenda cabeça de um gigante que ela transforma em pedra. Finalmente os gigantes fogem, *Encelado*, o mais terrível de todos, é o único que ainda permanece às portas do Olimpo procurando arrombá-las para esmagar os deuses, mas *Minerva* avança com o seu carro de fogo e *Encelado* amedrontado foge; então a poderosa deusa, levada nas ázas dos ventos, toma a *Cicília* nos seus braços, arremessa-a para a frente do gigante, toma-lhe a passagem e sepulta-o sob o monte Etna.

Esta luta dos gigantes contra *Júpiter* recorda a luta dos maus anjos contra Deus; é também o símbolo dos temíveis efeitos da natureza; *Júpiter* é o deus das regiões superiores do ar, ou antes o próprio ar; as montanhas parecem saír das entranhas da terra e querer com os seus soberbos cumes, quási sempre cobertos de neve, escalar o céu; o vulcão no momento da sua erupção dir-se-ía um gigante que se agita e cuja bôca vomita turbilhões de fogo.

Eis como a Fábula conta o nascimento de *Minerva*, que se houve tão valente e corajosamente na luta contra os gigantes. *Júpiter*, atormentado um dia por uma grande dôr de cabeça, pediu a seu filho *Vulcano* que lhe rachasse a cabeça com um machado, êste executou a ordem e logo de dentro do crâneo de *Júpiter* saíu *Minerva* majestosa e armada de lança e capacete; *Minerva* era o símbolo da inteligência.

Juno, esposa de *Júpiter*, era ciumenta e vingativa; à vista da joven deusa saída do cérebro de *Júpiter*, irritou-se e procurou logo todos os meios de satisfazer a sua vingança. O velho *Saturno* compadeceu-se das suas lamentações e das suas lágrimas, deu-lhe dois óvos dum volume extraordinário, prometendo-lhe que dêles saïria um sêr hediondo, disforme e de uma fôrça tão grande, que destronaria *Júpiter*.

Os dois ovos foram colocados com muito cuidado sôbre a terra e pouco tempo depois soube-se com terror que um monstro tinha nascido numa caverna da Cilícia; êste monstro horrendo tinha cem cabeças de serpentes que ultrapassavam as mais altas montanhas e vomitavam fogo, as suas mãos estendiam-se de um polo ao outro e cada uma delas estava igualmente armada de cem cabeças de serpentes, emfim de todo o corpo coberto de penas saía uma multidão de víboras; a vóz era horrorosa, tinha os mugidos do touro, os silvos agudos do dragão, os uivos do lôbo e os rugidos da pantera, êste monstro chamava-se *Tifeu*, *Tifon* ou *Tifo*.

Resolveu *Tifeu* vingar os seus irmãos, os gigantes, e atacou o Olimpo. Os deuses, aterrados abandonaram o céu e fugiram para o Egípto, metamorfoseados em *corvos*, *bezerras*, *bodes*, *cegonhas*, *gatos*, *ratos*, etc., os egípcios logo construíram templos em tôdas as cidades para alojar os fugitivos. *Júpiter* que ficara só em frente do monstro, experimentou destruí-lo com os seus raios, mas em vão, tomou então a fouce de *Saturno* adaptou-lhe uma lâmina de diamante fabricada por *Vulcano* e fê-la girar em todos os sentidos; *Tifeu* deixou-o fatigar-se e em

momento oportuno, dum salto lançou-se sôbre êle, apoderou-se da fouce, cortou-lhe os braços e as pernas, envolveu-o numa pele de animal feróz e foi escondê-lo numa caverna confiando-o à guarda de um enorme dragão. Pouco tempo depois, *Mercúrio* e *Pan*, aproveitando a falta de vigilância do guarda, entregaram a *Júpiter* as pernas e os braços, o qual recuperou logo as fôrças e tomando o seu carro puxado por cavalos alados perseguiu *Tifeu* com grande ardor, deitando sôbre êle milhões de raios: finalmente sepultou-o debaixo do monte Etna onde *Tifeu* raivoso está contìnuamente vomitando fogo.

Êste *Tifeu*, o último e o mais terrivel dos gigantes, filhos da Terra, representa o furor dos ventos e os poderosos efeitos do fogo subterrâneo.

Júpiter, desembaraçado para sempre destas raças impuras, chamou todos os deuses que se apressaram a voltar para o céu.

Conspiração das deuses contra Júpiter, sua vitória

Juno não se emendara do ciume e um dia ousou conspirar contra *Júpiter* e conseguiu o apoio de todos os habitantes do céu. A conspiração ia em bom caminho e ia ter bom êxito quando *Tetis*, uma das divindades do Oceano, conhecendo os perigos a que estava exposto Júpiter, foge do seio das ondas liberta o famoso *Briarco*, um dos gigantes sepultados sob as montanhas, e dirige-se com êle para o Olimpo a fim de fazer abortar a conspiração; chegado ao céu, senta-se ao lado de *Júpiter* e devido aos seus cem braços e cinqüenta cabeças contém os deuses em respeito, de modo que os conspiradores não ousaram empreender cousa alguma. *Juno*, porém quis dar o sinal da revolta, mas o gigante toma-a nos braços, suspende-a na abóbada celeste presa por uma cadeia de ouro e a cada pé prende-lhe uma pesada bigorna. Mais tarde *Vulcano* tentou li-

bertar sua mãe e, quando já tinha quebrado um dos anéis da cadeia, *Júpiter* deu-lhe tão grande pontapé que *Vulcano* andou nove dias pela vasta extensão do ar e foi finalmente cair na ilha de *Lemnos*; na queda quebrou uma perna e ficou sempre coxo. Tempos depois *Juno* foi libertado por ordem de *Júpiter* e a pedido dos deuses; então a paz voltou ao Olímpio, graças a *Briarco*.

Côrte de Júpiter

Júpiter organizou então o pessoal da sua côrte; colocou o seu trono no meio do *Empíreo*, trono de ouro que era sustido pela *Justiça* e pelo *Pudor*, aos lados estavam *Juno* sua irmã e esposa, *Neptuno* deus dos mares, *Mercúrio* deus da eloqüência e do comércio, *Apolo* deus do sol e da luz, *Marte* deus de guerra, *Vulcano* deus do fogo, *Ceres* deusa da agricultura, *Minerva* deusa da sabedoria e das artes, *Vesta* deusa do lar doméstico, *Diana* deusa da caça e da lua e *Venus* deusa da beleza. Estes eram os deuses e deusas chamados a deliberar sôbre os destinos do mundo e dos homens, formavam o conselho e a côrte de *Júpiter* e representavam os doze mezes do ano.

O alimento dos deuses era a *ambrosía*, a bebida o *Néctar*, que os tornavam imortais e incorruptíveis; *Hebe*, deusa da mocidade, filha de *Júpiter* e de *Juno*, era a copeira, encarregada de deitar esta bebida divina nos copos dos deuses; uma vez *Hebe* tropeçou, por desgraça sua, na presença dos deuses e foi logo substituída por *Ganímedes*, joven troiana de uma beleza arrebatadora e que *Júpiter* fizera roubar por uma águia. Havia também na côrte celeste um deus subalterno, chamado *Momo*, cujo entretenimento era examinar as acções dos deuses e dos homens, censurá-las livremente, não poupando ninguem nos seus gracejos e zombarias; tornando-se insuportá-

vel, foi expulso do céu. Costumam representar êste deus com um bastão ou scetro na mão, a cabeça coberta com um capuz de diversas côres e guarnecida de guizos e no rosto uma máscara

Explicação histórica que alguns autores dão á fábula de Júpiter

No tempo de *Abraão*, um famoso príncipe chamado *Calus* ou *Vranus* reinava na Trácia, na Frígia e numa parte da Grécia, era casado com *Titea*, sua irmã, de quem tivera filhos e entre outros *Saturno*, que apesar de mais moço tomou o lugar de *Titan*, seu irmão mais velho e fez morrer o pai de sentimento ou de um modo violento. *Saturno* celebrou com *Titan* um tratado pelo qual *Saturno*, se comprometia a matar todos os filhos machos ou a sacrificá-los, condição esta que *Saturno* procurou cumprir fielmente. *Rhea* ou *Ops*, sua irmã e esposa, achou meio de salvar *Júpiter*, substituindo-o por outra criança que *Saturno* imolou, depois mandou-o ocultamente para a ilha de Creta; pela mesma forma é provável que tivesse também salvo *Neptuno* e *Plutão*. *Titan* conhecendo que seu irmão o enganava, revoltou-se com outros príncipes e aprisionou *Saturno* que foi libertado por *Júpiter* já crescido, mas êste receando o seu poder fez-lhe novamente guerra e obrigou *Saturno* a ir refugiar-se na Itália, onde foi bem recebido por *Jano*, rei daquela região.

Depois disto *Saturno* excitou os *Titães*, seus sobrinhos, contra *Júpiter*, que vencendo-os, se assenhoreou de um grande império. *Júpiter* depois de um glorioso reinado, morreu na ilha de Creta, onde lhe erigiram um túmulo com o seguinte epitáfio: *Aqui jaz Zan, que se chamava Júpiter.*

As aventuras de *Júpiter* são explicadas pelo seguinte modo: *Júpiter* reservou para si os países orientais, a Tessália e o

Olimpo; *Plutão* teve as províncias do ocidente até á Espanha; *Néptuno* teve na sua dependência todo o mar Mediterrâneo com as suas costas e ilhas. Então tomou-se o *Olimpo* pelo céu, como habitação de *Júpiter;* da *Espanha,* onde *Plutão* mandou explorar as minas, não mais se falou, como país dos mortos.

Os deuses que os poetas associaram a *Júpiter,* são os vários senhores da sua côrte segundo a sua ocupação; assim *Mercúrio* era seu ministro e embaixador; *Neptuno* ou *Eolo* o almirante das suas frotas; *Vulcano,* seu general, comandante da artilharia; *Marte,* o general de todos os seus exércitos; *Como,* seu mordomo mór; *Apolo,* hábil mestre, ensinava a *Academia das musas,* isto é as cantoras e as dançarinas; *Harpias,* as cadelas dêste príncipe. O combate dos *gigantes,* era uma conspiração dos seus inimigos, que o atacaram no monte *Olimpo,* fortaleza que êle construíra na Tessália.

CAPÍTULO V

Viagens de Júpiter sôbre a terra, Licaon metamorfoseado em lôbo, Filemon e Baucis — O dilúvio, Deucalião e Pirra — Culto e atributos de Júpiter, Júpiter Olímpico. Jogos Olímpicos. Principais atletas, Milo o Crotoniato.

Viagens de Júpiter sôbre a terra, Licaon metamorfoseado em lôbo, Filemon e Baucis

Júpiter reservando para si o império do céu ficara com um direito de soberania universal sôbre o mundo.

Como bom rei, gostava de percorrer as diversas regiões submetidas ao seu poder; a terra e os seus habitantes eram principalmente o objecto da sua benevolência e solicitude; a raça humana já estava habituada a vê-lo disfarçado em viajante, iniciando os homens nas descobertas úteis e suavizando os seus costumes selvagens e ferozes. As guerras que teve que sustentar interromperam essas viagens, mas recomeçou-as logo que se viu desembaraçado dos seus inimigos. Os homens, tinham-se pervertido novamente, entregues às suas más inclinações; a piedade, a gratidão, a justiça, a hospitalidade, tinham desaparecido da terra.

Júpiter um dia veio à Arcádia onde reinava *Licaon;* êste príncipe tão avarento quanto cruel e inóspito, mandava matar, diziam, todos os estrangeiros que chegavam aos seus estados; tendo recebido *Júpiter* no seu palácio, não podia desconhecer a divindade do seu hóspede pela majestade do rosto e pelas homenagens que lhe prestavam todos os pastores da região.

Entretanto querendo experimentar essa divindade, mandou servir ao soberano dos deuses, num festim, os membros de uma criança que mandara degolar para êsse fim; à vista dêste manjar execrável, *Júpiter* armou-se com os seus raios, num momento o palácio incendiou-se e ficou reduzido a um montão de cinzas; *Licaon* fugiu para os bosques, não como homem mas metamorfoseado em lôbo, dando úivos medonhos; apesar de assim transformado conservou ainda alguns vestígios da sua forma primitiva, rosto feroz, olhos ardentes; tudo nêle respirava aquela ferocidade que lhe era natural.

Esta fábula é uma alegoria imaginada pelos poetas para caracterizar a impiedade e representar a ferocidade dos lôbos que infestavam em grande número as florestas da Grécia.

Júpiter abandonou esta região inóspita e dirigiu-se para a Frígia acompanhado de seu filho *Mercúrio*, onde não encontraram acolhimento mais benévolo. Vão pedir hospitalidade a cem casas e tôdas se lhes fecham, com excepção de uma única, uma humilde cabana coberta de colmo; nesta cabana a piedosa *Baucis*, de idade avançada, vivia com seu marido *Filemon*, tão velho como ela; eram pobres, mas a sua resignação tornara-lhes suportável e suave essa pobreza.

Apenas os deuses entraram nesta humilde pousada, os dois velhos apressaram-se a obsequiá-los com o que tinham, servindo-lhes uma modesta refeição de algumas iguarias e um vaso cheio de vinho, usando para com êles das maneiras as mais afáveis e da melhor boa vontade. Um prodígio, porém, encheu os dois velhos de grande admiração e temor: o vaso, à medida que se esvasiava, enchia-se imediatamente de vinho, de maneira que êste ia sempre aumentando e não diminuindo; quiseram também imolar um pato, guarda único da sua cabana, mas a ave foje e vai refugiar-se entre os pés dos dois imortais, que proíbem que o matem; então *Júpiter* dá-se a conhecer e, para os recompensar, mandou-lhes que o seguissem até ao cume de um monte; ao olharem para trás viram

todo o lugar e seus contornos submergidos à excepção da pequena cabana, que foi transformada em um templo. Enquanto admiram êste prodígio e deploram a sorte dos seus visinhos, *Júpiter* promete-lhes conceder tudo o que pedissem. Os bons velhos desejaram sòmente ser ministros daquele templo e não morrer um sem o outro; os seus pedidos foram atendidos.

Conservaram a guarda do templo tôda a vida e, quando chegaram à mais avançada velhice e se achavam já cançados de viver, estando à porta do templo contando a viajantes a história dêstes lugares, *Filemon* reparou que *Baucis* se convertia em tília e *Baucis* ficou pasmada ao ver que *Filemon* era transformado em carvalho, então se disseram o último adeus.

O dilúvio, Deucalião e Pirra

Jupiter subiu novamente para o *Olimpo* profundamente irritado da malícia e da corrupção dos homens. Convocou imediatamente o conselho dos deuses; assentado no seu trono, três vezes sacode a cabeleira para dela fazer sair os pensamentos, que o preocupam, e três vezes o céu, a terra e os mares tremeram; então conta as suas viagens sôbre a terra, o horrendo festim de *Licaon* e declara ter resolvido fazer perecer esta raça num dilúvio universal, exceptuando *Deucalião*, príncipe piedoso e *Pirra* sua mulher, que reinavam na *Tessália:* os deuses aprovaram esta resolução.

Logo todos, os elementos se desencadeiam com furor, os ventos acumulam no céu os nevoeiros, os vapores e as nuvens, o sol oculta os seus raios, a natureza inteira fica mergulhada numa profunda escuridão, abrem-se as nuvens, torrentes de água inundam a terra; *Neptuno* o deus dos mares fende as costas, abre os diques, desfaz os rochedos que costeam o Oceano, levanta as águas dos rios até trasbordarem; as águas

então cobrem tôda a terra; as searas, as árvores, os rebanhos, os templos, as casas, tudo é arrebatado, os homens morrem afogados, apesar de todos os esforços sôbre-humanos para alcançarem as grandes alturas na ância de encontrarem salvação, e por todo êste mar imenso apenas se enxerga vogando a barca que transporta *Deucaleão* e sua esposa.

Nove dias depois a barca de *Deucaleão* pára no cume do monte *Parnaso* na Fócida. Os dois velhos dão graças aos deuses pela sua salvação e, quando as águas descem e que o sol reaparece no céu brilhante e sem nuvens, choram ao vêr a desolação que vai por tôda a terra viúva dos seus habitantes; dirigem-se para o templo de *Delfos* a fim de consultar o oráculo de Apolo: «*Saí do templo*, lhes diz o oráculo, *tirai os vossos cintos, cobri a cabeça com um véu, lançai os ossos da vossa mãe para trás das costas*». Os dois esposos interpretando as palavras do oráculo, compreendem que a mãe era a terra e que os seus ossos eram as pedras; afastando-se e agarrando em pedras foram-nas atirando sem se voltarem para trás, as que saíram das mãos de *Deucalião* foram transformadas em homens e as atiradas por *Pirra* em mulheres, assim foi povoada novamente a terra.

Esta tradição, do dilúvio universal descrito na Bíblia Sagrada, encontra-se em quási todos os povos, mais ou menos desvirtuada.

Culto e atributos de Júpiter; Júpiter Olímpico

Êste castigo, terrível monumento da cólera de *Júpiter* despertou nos homens a idea do seu supremo poder, pelo que era adorado em tôdas as partes do Universo; nos caminhos, nas montanhas, nos vales, nas vilas, nas cidades, por tôda a parte se encontravam as suas estátuas e os seus templos, a êle se sacrificavam as ovelhas mais brancas as melhores cabras,

ofereciam-lhe *hecatombes*, isto é sacrifícios de cem bois e levantavam-lhe estátuas de ouro e de marfim; os seus sacerdotes eram poderosos, o chefe ou o grande *Flamine (Flamen Dialis)*, em Roma, ocupava a cadeira de marfim dos senadores, tinha o anel de ouro dos cavaleiros, a toga dos cônsules, os feixes de varas dos lictores.

Júpiter o deus dos deuses, o deus supremo, uns representam-no sentado num trono de ouro ou de marfim, tendo numa das mãos um feixe de raios e na outra um scetro, emblema do seu poder, aos pés uma águia com as àsas abertas e nas garras um feixe de raios; outros fazem-no com sobrancelhas pretas, aspecto triste, na mão o raio e aos pés a águia, aos lados sentados o *Respeito* e a *Equidade* e diante dêle duas taças, a do bem e a do mal, que espalha à sua vontade pela humanidade.

O carvalho era-lhe consagrado por ser êle quem ensinou os homens a sustentarem-se de bolota. Erigiram-lhe sumptuosos templos, sendo o mais grandioso o de Olímpia, cidade do Peloponeso na Grécia; no meio dêste templo elevava-se a estátua de *Júpiter*, feita de ouro e de marfim, obra-prima de *Fídias* o mais célebre escultor da antiguidade.

Júpiter recebeu tantos cognomes como de lugares, onde tinha altares; na Líbia denominavam-no *Amon*, no Egipto *Osíris*, *Capitolino* em Roma, mas o mais ilustre era o de *Júpiter Olímpico*, ou porque era no Olímpio que êle habitava com tôda a sua côrte, ou por causa da instituïção dos *jogos Olímpicos* assim chamados de *Olímpia*, cidade da Elida no Peloponeso, junto da qual se celebravam de quatro em quatro anos completos. Ao quinto ano, depois de passado por completo o quarto, celebravam-se êsses jogos e o espaço que decorria entre um e outro jogo chamava-se *Olimpíada*, modo célebre de contar os anos na antiguidade; os primeiros jogos olímpicos celebraram-se no ano do mundo 3196.

Jogos Olímpicos

No primeiro dia, ao nascer do sol, já a multidão do povo se apinhava no templo de Júpiter onde o sacerdote imolava as vítimas; acabado o sacrifício todos se dirigiam para uma imensa e ampla arena orlada de árvores, ao meio da qual se levantava uma tenda para os doze juízes que presidiam à festa; começavam então as corridas a pé, sendo o espaço a percorrer um stádio, pouco mais ou menos a medida de duzentos metros, mais tarde foi introduzida a corrida a cavalo ou em carros e aumentada a pista.

O segundo dia era consagrado à luta: os atletas ou lutadores untavam primeiro os membros e o corpo com azeite para terem mais agilidade e escorregarem mais fàcilmente das mãos do adversário; travada a luta, agarravam-se e procuravam pela fôrça ou destreza derrubarem-se, isto até ao momento em que qualquer dos adversários caindo se confessava vencido.

O terceiro dia era o do *césto;* os atletas tinham manoplas de coiro guarnecidas de metal ou de chumbo, travavam a luta dando-se murros e muitos vezes um só dêstes murros sôbre a cabeça do adversário era o suficiente para lhe produzir a morte.

Ao jôgo do *césto* sucedia no quarto dia o do *disco,* era o exercicio mais inofensivo; consistia em conservar-se em equilíbrio em um pé sôbre uma vara ponteaguda e atirar o mais longe possível um disco ou malha de pedra ou de metal cuja forma e pêso variavam à vontade dos concorrentes.

No quinto dia finalmente faziam-se os jogos de destreza e as pantomimas.

Os jogos *Olímpicos,* segundo dizem, foram instituídos por *Hércules,* um dos *curetes* ou *coribantes* encarregados da criação de *Júpiter* na ilha de Creta; foram várias vezes interrompidos até que se celebraram com regularidade, com um brilho

extraordinário, por ordem de um oráculo. Os vencedores tinham por única recompensa uma simples coroa de oliveira ou de loureiro além de muitas prerogativas; as corridas de coches faziam a parte mais brilhante dêstes espectáculos.

Principais atletas, Milo o Crotoniato

A história transmitiu-nos os nomes de alguns atletas dos mais famosos; entre outros cita-nos os de *Teágenes*, de *Milo de Crotona* e de *Polidamas*.

Teágenes nascido em Tasos pequena cidade visinha da Lacedemónia, ganhou muitas vezes a vitória nos jogos Olímpicos e os seus concidadãos levantaram-lhe uma estátua. Um homem invejoso desta honra ia tôdas as noites fustigar a estátua e de tal modo o fazia que ela uma noite caiu e esmagou-o. Os filhos do morto citaram a estátua homicida perante o tribunal que a condenou a ser lançada ao mar; pouco tempo depois uma grande fome assolou todo o país, os Tásios consultaram o oráculo que lhe ordenou o restabelecimento da estátua no seu templo, o flagelo cessou e desde então *Teágenes* foi considerado como um semi-deus.

O mais vigoroso de todos os atletas foi *Milo* o *Crotoniato;* um dia, nos jogos Olímpicos, carregou com um touro aos hombros dum extremo ao outro da pista sem descansar, chegando ao têrmo da carreira matou-o com uma punhada e comeu-o nesse mesmo dia. Envelhecendo, nunca julgou que as suas fôrças tivessem enfraquecido, e um dia, passeando só num bosque, viu um carvalho com uma grande fenda feita pelos rachadores, quis separar as duas partes com as mãos, estas porém pegaram-se ao carvalho e faltando-lhe as fôrças, as duas partes tornaram a unir-se, apertando fortemente os braços do velho atleta; o infeliz, não podendo sair desta posição, teve uma morte horrorosa sendo devorado pelos lobos.

Polidamas, natural da Tessália, era rival e amigo de *Milo;* na sua infância esganou um leão e mais tarde nos jogos Olímpicos fez parar um carro puxado pelos mais vigorosos e esforçados cavalos; teve um fim tão trágico como o seu amigo: Achava-se um dia numa caverna, quando a abóbada aluiu, todos os que ali se achavam fugiram, êle só, fiando-se demasiadamente na sua fôrça e querendo suster um rochedo foi por êste esmagado.

CAPÍTULO VI

Juno, seus filhos — Hebe, deusa da mocidade — História de Tereo e de Progne — Vinganças de Juno, história de Latona e de Niobe — Culto e atributos de Juno.

Juno e seus filhos

Juno, entre os gregos *Hera*, filha de *Saturno* e de *Cibeles*, era irmã de *Júpiter*, de *Neptuno*, de *Plutão*, de *Ceres* e de *Vesta*; seu pai, dizem, tinha-a devorado à nascença como os outros filhos, mas, com o auxílio de uma bebida misteriosa, saiu novamente do estômago; sua mãe, para a subtrair à voracidade de *Saturno*, escondeu-a cuidadosamente numa cidade da Jónia ou do Peloponeso, em Samos ou em Argos; estas duas cidades disputam a glória de terem criado a rainha dos deuses, a soberana do céu e da terra.

Os seus primeiros anos são envolvidos em mistérios, ora lhe dão por amas as ninfas dum rio que corre próximo de Argos, ora as filhas de Samos; outras fábulas a consideram também criada pelas *Horas*. Quando chegou à maioridade as amas envolveram-na nas suas àsas e foram-na depor no Olimpo ao lado dos irmãos. *Júpiter* tomou-a para sua principal esposa e os esponsais foram celebrados com grande magnificência.

Mas *Júpiter* usando do seu privilégio de rei dos deuses e dos homens tomou ainda para suas mulheres muitas deusas e um grande número de simples mortais. *Juno* foi sempre muito ciumenta e além de atormentar seu esposo com constantes queixas e questões, perseguiu cruelmente a maior parte das suas rivais; ao ciume juntava um espírito orgulhoso e vin-

gativo, a sua história é a narração dos seus ressentimentos e das suas vinganças.

Do enlace de *Júpiter* com *Juno* nasceram muitos filhos. O primeiro foi *Vulcano;* sua mãe achou-o tão feio e disforme, que envergonhada de o ter dado à luz, condenou-o a fabricar os raios de *Júpiter* nas cavernas da terra. *Vulcano* é o deus do fogo.

JUNO

O segundo foi *Minerva,* a deusa da sabedoria, saída do cérebro do soberano dos deuses. A inteligência e a harmonia presidem ao movimento de todos os corpos celestes no meio dêsse flúido representado por *Júpiter.*

A seguir, o gigante *Tifeo,* a personificação das tempestades que assolam a terra e os mares. É *Juno* a atmosfera que está em guerra aberta com o esposo e desta luta nascem as agitações, os vapores maléficos, as tempestades e as erupções vulcânicas.

Júpiter representa o ar superior, o éter, flúido puro, leve e subtil; *Juno* o ar inferior, pesado e espesso, chamado a a atmosfera; e, como as agitações desta atmosfera perturbam incessantemente a paz do ar superior, daqui o dizer-se que *Júpiter* e *Juno* não viviam em boa harmonia.

HEBE, DEUSA DA MOCIDADE

Depois de uma curta reconciliação, os dois esposos indispõem-se novamente e vê-se então aparecer um quarto filho, o terrivel *Marte*, deus da guerra, da destruïção e da carnificina.

A concórdia e a harmonia pareceram renascer um momento ainda no viver dos dois esposos e apareceu então mais uma filha, a gloriosa *Hebe*, deusa da mocidade, da primavera. Os deuses acharam-na tão bela que a encarregaram de lhes servir

à mesa o *néctar* e a *ambrosía*, Em breve porém foi substituída por *Ganímedes* e então sua mãe conservou-a junto de si, mais tarde casou-a com Hércules, o deus da fôrça e a pedido dêste remoçou o velho *Iolao* seu sobrinho. O nascimento de *Hebe* é uma encantadora alegoria da primavera, que nasce da harmonia de todos os elementos. Esta agradável estação espalha a fecundidade e a vida sôbre tôda a natureza, coroa de flôres a terra, dá o canto e a alegria às aves e parece remoçar o velho inverno.

História de Tereo e de Progne

Foi durante a época desta reconciliação entre *Júpiter* e *Juno* que os mitólogos dão o nascimento de *Filomela* e de *Progne*, ou do rouxinol e da andorinha, mensageiros da primavera.

Havia na Trácia um príncipe chamado *Tereo;* vira em Atenas *Progne*, filha de *Pandion* rei daquela região e desposara-a; mas a donzela não podia resolver-se a abandonar sua irmã querida, *Filomela*; depois de repetidas instâncias, *Pandion* consentiu em separar-se das suas duas filhas, que partiram com *Tereo* para a Trácia. A viagem foi feliz, mas *Filomela* andava sempre triste como se advinhasse a desgraça que a ameaçava; para repousar das fadigas da viagem, *Tereo* conduziu as duas princesas a um castelo perto do mar; desencadeando-se repentinamente uma horrorosa tempestade, *Filomela*, cheia de medo, retirou-se para um quarto isolado do castelo, *Tereo* aproximou-se dela para a animar, mas com a intenção de lhe dar a morte, ultraja-a e tomando-a pelos cabelos torce-lhe os braços e encarcera-a, tendo-lhe prèviamente cortado a língua. O bárbaro voltou para junto da esposa e disse-lhe que a irmã morrera fulminada e consumida por um raio, e retomaram ambos o caminho da Trácia. Passou-se assim

um ano, *Filomela* continuava fechada no velho castelo sob a vigilância de dois homens encarregados de lhe darem o alimento; um dêstes homens, porém, comovido pelas lágrimas da infeliz prisioneira, trouxe-lhe um dia, a seu pedido, uma agulha, pano e lã; *Filomela* entregue ao seu trabalho passava os dias e as noites a bordar sôbre o pano as suas desgraças e acabado o bordado enviou-o a sua irmã *Progne*. Esta, indignada e furiosa, procurou libertar *Filomela* e vingar-se do cruel *Tereo*, para isso aproveitou uma ocasião propícia que então se apresentou: Celebravam-se na Trácia festas em honra do deus *Baco (festas das Orgias)*, durante as quais as mulheres saiam das suas casas e livremente dansavam de dia e de noite nas ruas; *Progne* foge do palácio vestida de bacante, a cabeça coroada de pâmpano e de hera, corre através das florestas, chega à prisão da irmã, liberta-a e voltam ambos para o palácio de *Progne*, sequiosas de vingança. Durante a noite *Progne* entra no quarto onde dormia seu filho *Itis*, crava-lhe um punhal no coração e corta-lhe a cabeça; no dia seguinte houve um grande banquete dado por *Tereo* e entre as iguarias servidas aos convivas estava a carne da infeliz criança; terminado o banquete, abriram-se as portas do salão, *Filomela* apareceu então vestida de branco, trazendo na mão a cabeça de *Itis* e atirou-a para cima da mesa. *Tereo*, à vista disto, levantou-se dando dilacerantes gritos e desembainhando a espada quis imolar as duas princesas, porém elas já tinham fugido; um navio preparado de ante-mão transportou-as ràpidamente para Atenas; *Tereo* perseguiu-as, mas não poude alcançá-las porque as duas princesas acolheram-se a casa de seu pai donde não ousaram sair, *Tereo* porém vigiava constantemente o palácio para se apoderar delas.

Por fim cheias de aborrecimento e de tristeza foram metamorfoseadas por um deus; *Progne* em andorinha, *Filomela* em rouxinol, *Tereo* foi também transformado em gavião e *Itis* em pintasilgo.

A andorinha é triste e inquieta, voa rente à terra, empoleira-se nos mastros dos navios e faz o ninho nas biqueiras dos telhados, é *Progne* triste pela ausência da sua irmã, procurando-a por tôda a terra e fugindo num navio.

O rouxinol tem o canto gemente, ama os retiros, as moitas, os silvados, é *Filomela* chorando as suas desgraças no fundo do velho castelo.

O pintasilgo tem o canto suave e alegre, é vivo, tem o brilho de uma flor, o seu ninho é feito de penugem e de musgo, é *Itis*, criança cheia de vida e de alegria e desconhecendo as tristezas deste mundo.

Vinganças de Juno, história de Latona e de Niobe

Juno, notando que as viagens de *Júpiter* se multiplicavam e vendo-se abandonada, tornou-se cada vez mais ciumenta e, embora cosesse consigo em segredo a vergonha e o despeito que lhe causava êste abandono, jurou vingar-se; porém seu esposo leviano e subtil escapava sempre às ciladas que ela lhe armava.

O *Destino* dissera-lhe que *Júpiter* teria de *Latona* dois filhos que viveriam em companhia do pai no meio dos puros espaços do éter; estes dois filhos seriam *Apolo* e *Diana*, o sol e a lua. *Juno* tomada da mais violenta cólera resolveu perseguir *Latona* com todo o seu ódio; muito perto do templo de *Delfos* havia um antro medonho onde estava um dragão monstruoso chamado *Piton; Juno* implora do monstro auxílio e concurso para a sua vingança; o dragão percorre então as florestas, as montanhas e os vales em perseguição de *Latona*, esta é forçada a andar vagabunda de uma região para a outra, atormentada pela fome e pela sêde e sempre perseguida pelo infatigável dragão, cujos silvos horrorosos ouve por tôda a parte. Uma tarde, depois de ter andado errante por vales e

montanhas, muito afadigado e despreocupada já do dragão, procurou descansar à beira de um lago e saciar-se com as suas límpidas e cristalinas águas, mas alguns pastores que perto apascentavam os seus rebanhos perseguem-na e não a deixam mitigar a sêde; então *Latona*, no seu desespêro, invoca o deus dos deuses e os pastores foram transformados em rãs.

Latona afasta-se destas inóspitas regiões e refugia-se na Ásia tomando a forma de uma lôba; errante e vagueando pelas costas do mar, fatigada e quási desfalecida, invoca a morte e conta as suas desgraças às ondas que vinham morrer a seus pés; *Neptuno* o deus do mar ouve as suas lamentações e movido de compaixão faz surgir do meio das águas uma ilha que lhe serve de abrigo, a ilha de *Delos* que por muito tempo flutuou sôbre as vagas do mar Egeu.

Latona, transformada em codorniz, voa ràpidamente para a ilha maravilhosa e, ali sentada ao pé de uma oliveira, dá à luz duas belas e esbeltas crianças, *Apolo* o deus da luz e do sol e *Diana* a caçadora ou a lua. As crianças cresceram, a dragão *Piton* porém expiava sempre a prêsa e um dia, chegando à ilha aproximou-se dos berços das crianças e prestes a lançar-se sobre elas, foi visto por *Apolo* que tomando ràpidamente o seu arco e as setas fere mortalmente o monstro.

Latona, alegre e orgulhosa da beleza dos seus filhos, em breve esqueceu tôdas as suas desgraças tornando-se violenta e implacável; os povos para a aplacar e a tornar benevolenta levantaram-lhe altares e templos; os tebanos sabendo que ela devia passar na sua cidade, juncaram as rua de flôres, ornamentaram as portas das casas e prepararam-se para ir ao seu encontro levando ramos de loureiro.

Niobe, filha de *Tântalo*, esposa de *Anfion* rei de Tebas e mãe de catorze filhos, invejosa das honras preparadas para *Latona*, exigiu que lhe prestassem a ela essas honras dizendo que com mais justo título as merecia. *Latona* ofendida confiou aos seus filhos o cuidado de a vingar dêste ultrage.

Apolo vendo um dia nas planices de Tebas os filhos de *Niobe* matou-os; aos seus dolorosos gritos as irmãs dêstes infelizes príncipes acodem às muralhas e no mesmo instante são feridas mortalmente por setas invisíveis atiradas por *Diana*. *Niobe* ao saber semelhante desgraça corre desgrenhada e trémula e, muda de dor e de desespêro, fica junto dos filhos regando os seus corpos de abundantes lágrimas; tornando-se a pouco e pouco imóvel, a vida retira-se e é transformada em rochedo; as suas lágrimas correm como regatos pelas fendas do rochedo insensível.

Muitas foram as vítimas da vingança e do ciume de *Juno;* não tolerava que zombassem ou gracejassem da sua beleza, ou que alguem se considerasse superior ou mais bonita do que ela. *Pigas*, rainha dos *Pigmeus*, atreveu-se um dia a considerar-se mais bela do que a rainha dos deuses, foi transformada em grou; as filhas de *Proeto*, para castigo da mesma audácia, foram metamorfoseadas em bezerras bravas. O pastor *Páris*, filho de *Priamo*, rei dos troianos, foi perseguido durante tôda a sua vida, êle e os seus, por ter dado a *Venus* o prémio da beleza que era igualmente disputado por *Juno* e e por *Minerva;* êste ressentimento foi a causa da ruína de Troia. A ninfa *Eco* foi castigada a não repetir mais do que a última palavra daquilo que preguntavam, não só por haver falado indiscretamente de *Juno*, mas também por a haver enganado escondendo-lhe os amores de *Júpiter*.

Culto e atributos de Juno

O culto de Juno, ainda que universalmente espalhado por todos os países, era principalmente honrado em Argos, Samos, Cartago e Roma. Na Argólida, em tôdas as cidades, havia altares levantados a *Juno*, mas o templo mais magestoso era em

Argos; no centro dêsse templo estavam as suas armas e a sua estátua, tudo em ouro e marfim.

Esta deusa costuma ser representada por uma formosa e esbelta mulher, tendo na cabeça um diadema, na mão um scetro de ouro, aos pés um pavão, sua ave favorita, e sentada num trono ou num coche puxado por pavões.

Cartago cidade edificada perto do mar, poderosa pelo seu comércio, escolhera *Juno* para sua deusa protectora.

Em Roma gosava *Juno* de um culto privilegiado; era a divindade matrimonial, presidia aos casamentos, ao adôrno, às joias e aos penteados das damas romanas; celebravam-se em sua honra festas anuais, e durante elas vinte e sete donzelas percorriam as ruas da cidade vestidas de branco e cantando hinos em sua honra. No templo sacrificavam-lhe cordeiros e uma bácora no primeiro dia de cada mês; o sacrifício de bezerros era proïbido por ter sido sob a forma de uma vitela que ela fugira para o Egipto durante a guerra dos deuses contra *Tifeo*.

CAPÍTULO VII

Diana

Diana, seu nascimento e seus atributos — Vinganças de Diana, histórias de Acteon e de Orion — Culto de Diana e seus templos.

Diana, irmã de *Apolo,* era filho de *Júpiter* e de *Latona.* O triste destino de sua mãe lançara a sua alma numa profunda melancolia e dera-lhe uma grande aversão ao casamento, pelo que fez voto de virgindade; escolhia de preferência os retiros, a solidão dos bosques, a sombra e o silêncio das noites para sua habitação.

Teve três cargos distintos: presidir às florestas e à caça; alumiar o mundo durante a noite; vigiar as almas nos infernos: *Diana* caçadora ou *Artemisa* na terra; *Diana,* a lua ou *Febe,* no céu; *Diana* a tenebrosa, a guarda dos infernos, também chamada *Hecate.*

Diana caçadora habita os bosques, as montanhas e as costas do mar; calçando um coturno, vestindo uma leve túnica, aos hombros um *carcaz* (aljava das setas) na mão um arco, seguida de oitenta ninfas, que tomam cuidado da sua matilha de cães e das suas armas, percorre as florestas caçando e à tarde assentada à beira mar deita as suas rêdes. Esta deusa dotada de um carácter irrascível e vingativo, fez sentir mais duma vez os efeitos da sua cólera aos imprudentes que se atreveram a provocá-la.

Vinganças de Diana, histórias de Acteon e de Orion

Um hábil caçador chamado *Acteon* percorria incessantemente os bosques e as montanhas, os vales e as planícies para surpreender os animais e caçá-los; um dia, perseguindo

DIANA

com ardor um javali, perdeu-se na floresta e achou-se por acaso à borda de um lago, onde *Diana* com as suas ninfas se banhava e repousava das fadigas do dia. Irritada por ser assim surpreendida, atirou ao rosto do caçador uma porção de água; *Acteon* fugiu, mas foi transformado em veado e no

mesmo momento os seus cães não o reconhecendo sob aquela forma atiraram-se a êle e despedaçaram-no às dentadas.

Diana, numa das suas corridas, encontrou outro caçador, a quem deu morte não menos deplorável, seu nome era *Orion*.

Orion era filho de um homem muito pobre e velho; na época em que os deuses visitavam a terra, *Júpiter*, *Neptuno* e *Minerva* vieram pedir hospitalidade a êste velho, que os acolheu com bondade matando para êles o único boi que possuia; os deuses reconhecidos prometeram conceder-lhe o que pedisse; pediu um filho e o seu pedido foi logo satisfeito: os deuses amassando um pouco de barro meteram o barro na pele do boi e horas depois saiu da pele o jovem *Orion*, a mais bonita das crianças; a sua estatura era a de um gigante, os seus exercícios mais favoritos, a caça e a pesca.

Diana invejosa da muita habilidade do jovem *Orion*, vendo-o um dia deitar as suas redes ao mar, quis dar uma prova da sua destreza na presença de *Apolo*, que a dasafiara, e retesando o seu arco feriu mortalmente o jovem caçador.

Confusa e arrependida dêste acto de crueldade, obteve de *Júpiter* a permissão de suspender o corpo da sua vítima na abóbada celeste, onde forma uma das mais brilhantes constelações. Outros dizem que *Orion* morreu com a picada de um escorpião.

Culto de Diana e seus templos

Sacrificavam a *Diana* cordeiros, côrças, javalis e muitas vezes vítimas humanas; num dos seus templos na *Taurida*, ou *Criméa*, sacrificavam-lhe todos os estrangeiros que as tempestades arrojavam às praias; de *Delos*, donde *Diana* tomou o nome de *Délia*, como também o de *Cintia* do monte *Cinto*, o culto desta deusa não tardou a espalhar-se por tôda a Grécia.

O seu templo em Éfeso era uma obra prima de arquitectura e uma das sete maravilhas do mundo [1]; todos os povos iam ali levar as suas ofrendas, a Ásia inteira ali depusera os seus tesouros e lhe consagrara cem anos de trabalho; no dia do nascimento de Alexandre Magno, um louco de nome *Erostrato,* para imortalizar o seu nome, deitou fogo a êste sumptuoso edifício.

Diana celeste ou a *lua,* era uma divindade bemfeitora, presidia ao sono do homem, alumiava os caminhos aos viajantes, dirigia o movimento das marés e a marcha das estações. Representavam-na sob a forma de uma donzela de olhar meigo tendo na cabeça uma meia lua. A *Diana* celeste só se sacrificavam ovelhinhas brancas, emblemas da mansidão.

Diana a tenebrosa, ou *Hecate*, outros também a confundem com *Proserpina,* mulher de *Plutão,* era uma divindade temida e implacável e por isso os homens, para que as suas almas não andassem errantes nas margens do *Stix* (rio do inferno), ofereciam-lhe, quando vivos, grandes sacrifícios.

Diana foi algumas vezes representada com três cabeças de animais, umas vezes com as cabeças do cavalo, do javali fêmea e do cão, outras com as do touro, do cão e do leão; era então a deusa triforme em virtude das suas tríplices funções.

Diana também era invocada pelas mulheres no nascimento dos seus filhos e davam-lhe o nome de *Lucina* confundindo-a com *Juno* ou com a sua filha.

Chamavam-na também *Trivia,* por que a adoravam nas encruzilhadas dos caminhos (do latim *Trivium),* onde a maior parte das vezes estavam as suas estátuas.

[1] As sete maravilhas do mundo eram: — 1.ª Os jardins suspensos de Semíramis; 2.ª Os muros de Babilónia; 3.ª As pirâmides do Egipto; 4.ª A Estátua de *Júpiter Olímpico;* 5.ª O colosso de Rodes, gigantesca estátua de bronze representando *Apolo* ou o sol; 6.ª O templo de *Diana* em Éfeso; 7.ª O mausoleu, magnífico túmulo mandado erigir por Artemisa a seu esposo *Mausolo* rei da Cária.

CAPÍTULO VIII

Apolo

Nascimento de Apolo — Desgraças de Apolo — Estada de Apolo sôbre a terra — As Musas — Culto de Apolo, seus templos, seus oráculos e seus atributos — Zodíaco suas constelações e outras — História dos quatro músicos famosos da antiguidade, Anfion, Arion, Lino e Orfeu.

Nascimento de Apolo

Apolo, também chamado *Febo*, era filho de *Latona* e de *Júpiter*, nasceu na ilha de Delos, onde *Latona* se acolheu para fugir à perseguição de *Juno;* tendo apenas cinco dias de idade matou a serpente *Piton*, a morte dêste monstro deu-lhe o nome de *Pítia* e em sua honra foram instituídos os jogos *Píticos*, que se celebravam em Delfos todos os quatro anos. Nesta vitória de *Apolo* sôbre a serpente vê-se a feliz influência do sol que seca os pântanos e sanea a terra. *Apolo* como filho que era dos deuses, deixou a terra para ir sentar-se no meio dos imortais que ficaram encantados com a sua beleza arrebatadora, com os maviosos sons da sua voz e com os melodiosos sons da sua lira; *Júpiter* fê-lo deus da luz, da poesia, da música, das letras, das belas artes, da eloqüência, da medicina e dos augúrios; é êle que guia o carro do sol puxado por quatro cavalos, *Piroo, Eoo, Eton e Flegon*, cujo ardor impetuoso e cujos movimentos êle regula; é igualmente êle que preside à assemblea das *Musas* e que as inspira.

Desgraças de Apolo

No Olimpo, *Apolo* distinguiu-se por uma série de acções gloriosos; assim ora o vemos disputar a Mercúrio o prémio da corrida; ora o da luta a Marte e vencê-los a um e outro; mas estes dias de felicidade foram de curta duração e Apolo teve de experimentar cruéis desgraças.

APOLO

Um de seus filhos, o jovem *Faetonte* ou *Eridano*, jogando um dia com *Epafo* teve com êle uma desavença, éste lançou-lhe em rosto que não era filho do *Sol*, como êle imaginava; *Faetonte* indignado foi-se queixar a sua mãe *Climenes* que lhe aconselhou que fôsse ter com o pai; entrou no palácio do

Sol, achou-o sentado no seu trôno, onde só brilhavam ouro e diamantes; logo que *Apolo* deu fé dêle, despojou-se dos seus raios e jurou pelo *Stix* conceder-lhe quanto êle desejasse. *Faetonte* pediu-lhe o govêrno do seu carro sòmente por um dia; *Apolo*, apesar de ter empregado debalde tudo para o desviar de semelhante emprêsa, confiou-lhe o carro dando-lhe as instruções necessárias para prevenir algum desastre; apenas chegou ao horizonte, os cavalos estranhando a mão do novo condutor, tomaram o freio nos dentes e aproximando-se muito da terra tudo foi abrazado pelo ardor do *Sol*. *Júpiter* para remediar tal desastre e castigar *Faetonte* fulminou-o e precipitou-o no Eridano, um dos rios da Itália, que ao presente tem o nome de *Pó*. Suas irmãs e *Cicno* seu amigo tanto choraram por êle que foram metamorfoseadas em álamos e *Cicno* em cisne.

Esta lenda é a imagem poética de uma grande secura.

Não foi só esta a única desgraça que afligiu o coração paterno de *Apolo*.

Tinha êle um outro filho da ninfa *Coronis*, *Esculápio*, a quem ensinara a medicina; *Júpiter* fulminou-o por êle haver ressuscitado *Glauco*, filho de *Minos* e *Hipólito* filho de *Teseo*. *Apolo* no seu desespêro matou os *Ciclopes* que tinham fabricado os raios e esta acção foi causa da sua expulsão do céu sendo condenado a um ano de exílio sôbre a terra.

Estada de Apolo sôbre a terra

O filho de *Latona* refugiou-se em casa de *Admeto*, rei da Tessália, que lhe confiou a guarda dos seus rebanhos. Suavizava as tristezas do seu exílio e consolava-se das suas desgraças, tirando da sua flauta os mais harmoniosos sons, juntando os pastores dos arredores, ensinando-lhes os deveres pastorís, organizando jogos para lhes desenvolver as fôrças

e iniciando-os na sciência da astronomia. *Mercúrio* agravou a sua desgraça tirando-lhe o arco e o rebanho e deixando-lhe só a flauta .O deus *Pan* e o sátiro *Marsias* ousaram um dia desafiá-lo para se ver quem melhor cantaria e tocaria. O primeiro desafio realizou-se na Frígia, e o rei *Midas*, cujo ouvido era duro para a música, deu preferência ao deus *Pan; Apolo*, para se vingar, fez que lhe crescessem as orelhas como as de um burro as quais teve de esconder debaixo de um barrete de púrpura. *Midas* teve que revelar êste segrêdo ao seu barbeiro, que prometeu guardá-lo; mas não podendo suportar tão grande fardo, o barbeiro fez uma cova na terra e confiou-lhe êsse grande segredo, tapando-a em seguida com mais terra. Nesta cova nasceu um canavial cujas canas traíram o infortúnio de *Midas* repetindo as palavras saídas da bôca do barbeiro: *Midas, o rei Midas tem orelhas de burro.*

Do sátiro *Marsias* tirou *Apolo* ainda maior vingança: depois de o ter vencido na presença dos homens e das musas, atou-lhe as mãos atrás das costas, prendeu-o a uma árvore e esfolou-o vivo.

Apolo, roubado por *Mercúrio*, mal julgado por *Midas* e desafiado por *Marsias*, é o simbolo dos poetas sôbre a terra; a astúcia, o mau gôsto e a inveja aliam-se contra êles, uma redu-los à miséria, a outra não sabe avaliar o seu génio e esta disputa-lhes a glória. *Mercúrio*, deus dos ladrões, triunfa impunemente do poeta que se resigna à miséria, mas êste vinga-se do mau gôsto pelo ridículo, e da inveja pela cólera. O castigo do crítico ignorante, de *Midas*, é justo, mas a do poeta mediocre poderá parecer um pouco severo, ainda que para dizer a verdade, nada há mais insípido do que os maus versos.

Apolo, durante o seu exílio, foi forçado a trabalhar para viver; para isso ofereceu os seus serviços a *Laomedonte*, rei dos troianos, ajudando-o a reedificar as muralhas de *Troia*, onde trabalhou com *Neptuno*, e, quando concluíu a obra, nada lhe pagaram.

As Musas

Foi também durante o seu destêrro que *Apolo* presidiu ao conselho das *Musas*, filhas de *Júpiter* e de *Mnemosina*.

As *Musas* eram em número de nove, habitavan ora o, *Olimpo*, ora o *Hélicon* na Beócia, ora o *Parnaso* na Fócida; as fontes como *Hipocrene*, *Castalia* e o rio *Permesse* lhes eram consagrados.

A fonte *Hipocrene* nascera de uma patada do cavalo *Pégaso*, nascido do sangue de Medusa; êste cavalo tinha àsas e é sôbre êle que os poetas pretendem elevar-se até ao céu.

Ovídio conta que nestas virgens imortais, quando elas foram tomar posse do Parnaso,aceitaram a hospitalidade de *Pireneu*, príncipe bárbaro que tinha invadido a *Fócida* e a *Daulida* com um exército de soldados trácios; não tardando a compreender os desígnios dêste hospedeiro pérfido, *Apolo* deu-lhes àsas para fugir; *Pireneu* querendo segui-las através dos ares, caíu do alto da tôrre donde elas tinham voado e quebrou a cabeça; esta aventura exprime a independência e a dignidade das Musas que fogem para longe dos tiranos e dos bárbaros, raça indigna de ouvir as suas divinas canções.

Eis outro facto cujo sentido não é impenetrável: As fílhas de *Piéro*, rei da Tessália, em número de nove, foram pelas Musas, desafiadas um dia, sôbre quem melhor faria versos: tinham elas sido muito aplaudidas nas cidades da Tessália e da Acaia, e êste sucesso tinha-as enchido de vaidade e perturbado a razão. Êste temerário desafio tornou-se-lhes funesto; no templo das *Musas*, os seus versos e a sua música encontraram juízes severos e rivais fàcilmente vitoriosos; depois desta prova foram metamorfoseadas em pêgas, donde se vê o que significa a tagarelice destas aves; os primeiros sucessos das *Piérides* nos domínios paternos e perante juízes compla-

centes não serão a imagem dessas ilusões de família que levam muitas vezes as filhas a julgarem-se verdadeiras Musas?

As musas representadas com os atributos das artes ou ou sciências a que presidiam, eram as seguintes:

Clio (quer dizer em grego, *a fama*) musa da história, registava os altos feitos dos heróis e as memórias do passado; é representada tendo na cabeça uma coroa de loureiro, numa das mãos uma trombeta e na outra um rôlo de pergaminho.

Tália (amante dos festins) musa da comédia, é representada ora vestida de *bacante* por ter sido nas festas do deus *Baco* que teve origem a comédia, ora tendo simplesmente numa das mãos um rôlo e na outra uma máscara.

Euterpe (a que encanta) musa da música e dos cantos líricos, atribuïram-lhe a invenção da flauta; representam-na com uma coroa de rosas na cabeça e instrumentos de música aos pés.

Melpomene (a cantora) musa da tragédia, canta os versos heróicos. Magestosamente vestida, tinha a fronte austera e grave, numa das mãos scetros e coroas e na outra um punhal.

Erato, musa dos amores, presidia à poesia lírica. Representavam-na na figura de donzela prasenteira, coroada de mirto e de rosas, tendo em uma das mãos uma lira e junto de si um pequeno *Cupido* com àsas, arco e aljava.

Terpsícore, musa da dança e da música. Tinha a figura de uma donzela viva, coroada de grinaldas, com uma arpa na mão e vários instrumentos de música à roda de si.

Polímnia, musa que presidia à ode ou à poesia lírica e à retórica; dizem que foi a inventora da harmonia, representavam-na coroada de pérolas, vestida de branco, com a mão direita em acção de orar ou de impor silêncio.

Calíope, presidia à eloqüência e à poesia heróica; representavam-na como uma donzela coroada de louro, ornada de grinaldas, ar magestoso, na mão direita uma trombeta e na es-

querda um livro e junto dela mais três, a *Ilíada*, a *Odissea* e a *Eneida*.

Urania, presidia à astronomia; era representada por uma donzela vestida com roupas azuis, coroada de estrêlas, sustentando um globo com ambas as mãos e rodeada de muitos instrumentos de matemática.

As *Musas* não habitavam sempre o mesmo lugar, viajavam montadas no cavalo maravilhoso chamado *Pégaso*.

Os antigos nunca começavam as suas refeições sem, de copo na mão, saudarem e invocarem as *Musas;* os poetas invocavam-nas igualmente para os seus cantos.

Ofereciam-lhes o loureiro e a palmeira e representavam-nas muitas vezes agrupadas em volta de *Apolo*, jovens, belas, vestidas com graça e simplicidade, ornadas com todos os seus atributos.

Terminado o tempo do seu destêrro, Apolo subiu ao céu; seu pai deu-lhe o carro do sol para guiar. Quando a *Aurora* de dedos rosados se retirava para o seu palácio do Oriente, o carro do sol retomava o seu curso enflamado através da abóbada celeste e os seus cavalos escorrendo suor iam mergulhar-se à tarde nas ondas do mar.

Apolo é pois a personificação do sol, origem da fecundidade e da vida.

Culto de Apolo, seus templos, seus oráculos e seus atributos

O culto de Apolo espalhou-se por tôdas as regiões da terra em festas, em templos e em oráculos. Na Grécia celebravam-se em sua honra as *neoménias* ou *novilúnios;* em Roma as *calendas* a fim de tornar propício o deus dos dias, dos meses e das estações; consagravam-lhe a palmeira, o loureiro, o galo, a cigarra, o leão, o gavião e o fenix emblema do seu poder.

O templo mais afamado consagrado a *Apolo* era o de *Delfos*, na Focida, ao pé do monte Parnaso e a estátua mais célebre, a que é conhecida sob o nome de *Apolo do Belveder;* esta estátua era uma obra prima da escultura antiga ; o deus é representado tendo o seu arco preparado para matar a serpente *Piton*, de estatura superior à de um homem numa atitude que denota socêgo, majestade e grandeza.

Representam ordinariamente *Apolo* sob a figura de um mancebo sem barba, a cabeça coroada de louro, uma lira de ouro na mão e presidindo ao conselho das Musas umas vezes, outras num coche tirado por quatro cavalos, percorrendo o Zodíaco.

Os oráculos mais célebres de *Apolo* eram proferidos em *Delfos;* chamavam-se oráculos tôdas as respostas transmitidas aos homens pelos deuses. A sacerdotisa do templo de *Apolo* chamava-se *Pítia* ou *Pitonisa*, só profetizava uma vez por ano no comêço da primavera; três dias de iniciação e de jejum eram necessários para decidir o deus a manifestar os seus decretos. A sacerdotisa banhava-se na fonte de *Castália* para se purificar, bebia da sua água profética e mastigava fôlhas dos loureiros que cresciam junto à fonte, então quando o templo tremia até aos seus alicerces e trovejava, estes sinais anunciavam a presença do Deus. Em seguida a sacerdotisa era conduzida sôbre um tripode até a entrada de uma caverna donde saiam vapores sufocantes; ali esgotada pela abstinência, aquecida pelos vapores subterrâneos, a *pítia* passava a ter horríveis convulsões, a espuma saía-lhe da bôca, os cabelos erriçavam-se-lhe, dava gritos assustadores e de quando em quando pronunciava palavras mal articuladas que os sacerdotes recolhiam cuidadosamente e transmitiam à multidão ávida de conhecer as respostas do deus.

Os gregos antes de empreenderem qualquer emprêsa importante consultavam sempre o oráculo.

O Zodíaco

Os antigos astrónomos, observando o curso do sol, notaram que êste astro percorria um caminho circular e dividiram-no em doze partes correspondentes a cada mês do ano. Nestes doze espaços estavam colocadas outras tantas constelações chamadas os doze palácios do sol, nos quais *Apolo* entrava sucessivamente.

A primeira constelação chamada *Aries* (carneiro), correspondia ao mês de março; era o carneiro do velocino de ouro, sôbre o qual *Frisco* e *Heles* atravessaram o Helesponto.

A segunda era *Taurus (*o touro*)*, correspondia ao mês de abril; dêle se serviu *Júpiter* para fazer transportar a Creta a bela *Europa,* filha de *Agenor,* rei da Fenícia, a qual deu o seu nome a uma das três partes do mundo então conhecido.

A terceira chamava-se *Gemini* (os gémeos), mês de maio, eram *Castor* e *Polux,* filhos de *Leda* e de *Júpiter.*

A quarta, *Cancer* (carangueijo), mês de junho; êste *Cancer* era o monstro enviado por *Juno* contra *Hércules* para o impedir de matar a hidra do lago de *Lerna.* A quinta era *Leo* (o leão), mês de julho, representava o leão da floresta de *Nemea,* morto por *Hércules.* A sexta constelação era *Virgo* (a virgem), mês de agôsto, era *Témis,* deusa da justiça. A sétima era a *Libra* (a balança), mêz de setembro, era a balança suspensa no céu por *Astrea,* deusa da paz, quando tornou a subir ao céu depois de abandonar a terra manchada pelos crimes dos homens. A oitava constelação era *Scórpio* (escorpião), outubro, era o escorpião cuja picada fez morrer o gigante *Orion.* A nona *Sagittarius* (sagitário), novembro, era o centauro *Chiron,* preceptor de Aquiles. A décima *Caper* ou *Capricornus* (capricórnio), dezembro, era a cabra *Amaltea* ama de *Júpiter.* A undécima, *Aquarius* (aquário), janeiro, julga-se que era *Ganímedes* copeira dos deuses. A duodésima finalmente *Pisces*

(os peixes), fevereiro, eram os peixes que transportaram *Venus* e seu filho além do *Eufrates*, durante a guerra dos deuses contra *Tifeo;* segundo outros eram os golfinhos que levaram *Anfitrite* a *Neptuno*. À reünião destas doze constelações agrupadas em volta do órbita percorrida pelo sol chamaram os antigos *zodíaco*, duma palavra grega que significa *animal*. A existência destas diversas constelações e ainda de outras, anda ligada a factos mitológicos, por isso mencionaremos mais o que a fábula conta de algumas outras constelações:

Origem da *Grande Ursa*: *Calisto*, uma das ninfas de *Diana* foi amada por *Júpiter*; *Juno* sempre desvelada em espiar as ações de *Júpiter* e inimiga implacável de tôdas aquelas que com ela podiam ter parte no coração de seu marido, por vingança metamorfoseou-a em urso e *Júpiter* colocou-a no céu formando a constelação do *Grande Urso*.

Arcturo ou Boieira: Arcas, o filho de *Calisto*, tendo crescido, entregava-se ao prazer da caça; um dia estando para atirar uma seta mortífera contra sua mãe, *Júpiter* para evitar êste matricídio metamorfoseou-o em estrêla e colocou-a no céu junto à mãe formando o *Arcturo* ou a *Boieira*.

Pequena Ursa: compõe-se de estrêlas que representam as ninfas que foram as amas de *Júpiter*.

Pleiades eram sete filhas de *Atlante*, apareciam na primavera, estação própria para a navegação, o seu nome vem de *pleo*, verbo grego, que significa navegar.

Hiades eram outras sete filhas de *Atlas*, assim chamadas de *Hias*, seu irmão, que amavam em extremo, e que tendo-o perdido despedaçado por um leão, não cessavam de chorar a sua morte; os deuses comovidos transformaram-nas em estrêlas, esta constelação, era chamado pelos poetas *pluviae;* as chuvas abundantes que elas produzem as consideram como lágrimas, que elas ainda choram; também lhe davam o nome de *nimbosa Hias*.

Hespero, rei da África, os poetas fingem que êle foi mu-

dado em estrêla da tarde, chamada *Hesperus*, quando segue o sol para o poente, e *Lucifer* quando o precede ao nascente.

Orion, a mais brilhante das constelações, foi um grande caçador; sendo ferido por uma serpente, *Diana* o transformou em constelação; caça agora no céu acompanhado de seus cães, duas outras constelações, *Grande* e *Pequeno Cão*.

A abóboda celeste foi povoada de astros e constelações aos quais a imaginação dos gregos ligou histórias comovedoras.

Todos os povos do *Oriente* adoravam o *Sol* com o nome de alguns dos seus reis; os Chaldeus e os Fenícios com o nome de *Belo*, os Egípcios com o de *Osíris* e de *Horo*, os Amonitas com o de *Moloch*, os Moabitas com o de *Belfegor* e as Persas com o de *Mitras*.

História de quatro músicos famosos da antiguidade

Anfion, era esposo da infeliz *Niobe* tão cruelmente castigada, os Tébanos consideram-no como fundador da sua cidade. Êste príncipe cultivou a música com grande sucesso, recebeu lições do deus *Mercúrio* que lhe deu uma lira de ouro, ao som da qual, diz a Fábula, construiu os muros de Tebas; as pedras, sensíveis à suavidade dos seus acordos vinham por si mesmas colocar-se umas sôbre as outras.

Arion, considerado como o inventor do ditirambo, nasceu em *Metimne* na ilha de Lesbos. Viveu na côrte de *Periandro*, rei de Corinto, percorreu a Sicília e a Itália, encantando os povos pela sua maviosa voz e pelos acordes da sua lira.

Tendo embarcado com os seus tesouros num navio corínthio afim de regressar para junto de seu amigo *Periandro*, os marinheiros excitados pela cubiça formaram o projecto de o assassinar para se apoderarem das suas riquezas; mas *Apolo* descubriu-lhe num sonho o perigo que o ameaçava. *Arion*

pediu, suplicou, implorou, a nada se moveram estes corações ferozes; sem socorro, sem esperança, obteve porém permissão para tocar o seu alaúde antes da morte e cantar o seu hino da morte imitando por esta forma a coragem do cisne ao expirar; então revestiu-se com o seu fato das festas, a cabeça coroada de flôres, a lira na mão, colocou-se de pé à pôpa do navio e preludiando uma invocação aos deuses do mar, fez ouvir os acordes os mais harmoniosos; era uma melodia tão suave e tão triste que os delfins se juntaram em roda do navio; terminado o canto, *Arion* lançou-se ao mar e um dos delfins o transportou através das ondas à praia onde o depôs são e salvo junto ao cabo *Tenaro* (hoje cabo *Matapan*) e daqui foi para Corinto. Os pérfidos marinheiros chegaram mais tarde e responderam ao rei, que os interrogara acêrca da sorte de *Arion,* que êle morrera durante a viagem; o poeta apareceu, então, e os culpados, convencidos do seu crime, foram crucificados por ordem de Periandro. A lira de *Arion* e o delfim, que o salvou, foram colocados no céu onde se transformaram em brilhantes constelações.

Lino, foi também um músico célebre, atribuem-lhe a invenção do ritmo e da melodia; foram seus discípulos *Órfeu* e *Hércules;* êste último, repreendido um dia pelo professor, num acesso de cólera quebrou-lhe a cabeça com o cabo de marfim da sua lira.

Orfeu, honra e orgulho da Grécia, poeta e músico; jovem ainda viajou por todos os países, estudando os costumes e as religião dos povos, depois voltou à Trácia donde era oriundo. Os habitantes desta região viviam espalhados pelos bosques e pelas montanhas, à sua voz, reüniram-se todos, edificaram templos e cidades, passando da vida selvagem às doçuras e benefícios da vida civilizada. Os poetas embelezando as maravilhas desta civilização disseram que êle tocava a lira com tanta perfeição e melodia, que as árvores e os rochedos deixavam os seus lugares, os rios suspendiam as suas corren-

tes e as feras concorriam em tropel ao redor dêle para o escutarem.

Orfeu desposou a ninfa *Euridice;* o dia das suas núpcias foi um dia de dor e de luto. *Euridice,* correndo pelo prado, foi mordida por uma serpente escondida debaixo da erva e morreu desta mordedura; *Orfeu* inconsolável de a ter perdido, querendo recuperá-la a todo o preço, toma a sua lira e desce aos infernos; chegado a beira do *Stix,* adormece o *Cerbero,* enorme cão encarregado de guardar a entrada do sombrio palácio de *Plutão;* com o mavioso som da sua lira penetra até ao trono do deus *Plutão,* que êle enternece também a ponto do próprio deus chorar pela primeira vez. Então tôdas as divindades dos infernos concordam em restituir a *Orfeu* a esposa com a condição porém que não haveria de olhar para trás até que de todo tivesse saído dos infernos; não podendo resistir à sua impaciência, *Orfeu* volta-se para ver se *Euridice* o seguia, porém ela desapareceu na mesma ocasião. Depois desta desgraça e no seu desespêro retirou-se *Orfeu* para o monte *Rodope,* vivendo só, inconsolável e entregue à sua grande dor. As *bacantes,* irritadas e invejosas da sua eterna tristeza, despedaçaram o seu corpo, dispersaram-lhe os membros pelos campos e lançaram a cabeça ao Ebro; até ao último suspiro, *Orfeu* chamou sempre a sua querida *Euridice* e a sua língua já gelada murmurava: *Euridice! Euridice!*

CAPITULO IX

Minerva

Seu nascimento e suas façanhas. — Discussão entre Minerva e Neptuno.— Vinganças de Minerva. — Culto, imagens de Minerva e suas festas

Nascimento e façanhas de Minerva

Apolo, o deus das belas artes, ensinando aos homens a poesia e a música, melhorara a seu destino e preparara-os para receber com vantagem os benefícios da civilização. Uma outra divindade, mais poderosa do que o deus da harmonia, porque punha em jôgo tôdas as faculdades do homem, continuou essa obra de regeneração; foi *Minerva*, filha de *Júpiter*, deusa da sabedoria, da inteligência e da indústria.

O nascimento de *Minerva* anda ligado a várias alegorias maravilhosas. *Júpiter*, num acesso de furor, devorara a sua primeira mulher, *Metis*, isto é a reflexão: a digestão tornara-se trabalhosa, o sangue refluía violentamente ao cérebro do deus; as dores que sofria tornaram-se insuportáveis, chamou então *Vulcano* e ordenou-lhe que lhe desse sôbre a cabeça uma pancada com um machado; *Vulcano* obedeceu e logo que o machado penetrou na cabeça do soberano dos deuses, dela saíu imediatamente uma virgem armada dos pés à cabeça; o Olímpo, a terra e o mar tremeram, o Sol parou; os Ródios, assustados por êste fenómeno, imaginaram que algum grande prodígio se operara na mansão dos deuses e apressaram-se a levantar na

sua cidade um altar a fim de se tornar propícia a divindade desconhecida, que manifestava por aquela forma o seu poder; *Júpiter* grato por êste zêlo religioso fez cair sôbre a ilha uma chuva de ouro.

MINERVA

Minerva, concebida no cébero de *Júpiter,* assimilara tôdas as substâncias divinas encerradas no pensamento do deus dos deuses e assim foi chamada a deusa da sabedoria, da fôrça e da indústria.

Esta *Minerva* foi sem dúvida um homem dos tempos antigos, de poderoso génio, de inteligência excepcional; a nave-

gação, a agricultura e a astronomia que êle ensinou aos homens, explicam essas perturbações que tiveram o céu, a terra e os mares. Os Ródios sendo os primeiros a aplicar os meios de comunicação que êle lhes descobrira, tornaram-se ricos e poderosos; diz-se também que os poetas, contando-nos a extranho parto de *Júpiter*, quiseram ensinar-nos que o pensamento, antes de sair do cérebro, deve ser profundamente amadurecido pela reflexão e que antes de agir, é preciso meditar e pensar bem.

Não tardou *Minerva* a utilizar-se do nobre ardor que a animava. Ajudou poderosamente seu pai na guerra dos gigantes contra os deuses; sempre na brecha, combateu valentemente contra os seus terríveis inimigos; com a sua lança trespassou o gigante *Palas*, estendeu-o morto a seus pés e arrancando-lhe a pele cobriu com ela o seu imortal escudo. Orgulhosa desta grande façanha tomou do gigante o nome e fez-se considerar deusa da guerra.

Na época em que os deuses visitavam a terra para espalhar as invenções úteis à vida humana, *Minerva* também desceu do céu à terra e por tôda a parte, por onde passava, o seu nome era abençoado, porque ensinou aos homens a escrita e a pintura; reünia em volta de si as donzelas e ensinava-lhes a arte de fiar a lã, de a tecer, de semear pelo pano grinaldas, flôres e caprichosos bordados; querendo que os benefícios dêstes preciosos conhecimentos chegassem a todos os cantos da terra, escavou troncos de árvores cortados na floresta de *Dodona*, deitou-os às ondas e, para os dirigir sôbre a vasta extensão dos mares, colocou à pôpa um leme que dava à massa flutuante a direcção que o piloto queria.

Quis também presidir à expedição dos *Argonautas*, de que mais adiante falaremos.

Discussão entre Minerva e Neptuno

O povo, que *Minerva* preferia a todos os outros, era o povo grego. Sob a inspiração da deusa, um egípcio da cidade de *Sais,* chamado *Cécrops,* veio ajudá-la na sua obra da civilização; ambos de acôrdo com *Neptuno,* o deus dos mares, reúnem nas planícies da Ática os povos dispersos e organizam doze burgos protegidos dum lado pelo mar e do outro por fortes cidadelas. Acabada a obra, *Neptuno* e *Minerva* disputam entre si a honra de dar o nome à cidade e não chegando a um acôrdo resolvem levar a questão à côrte de *Júpiter.* Os doze maiores deuses descem do Olimpo e resolvem que dará o nome à cidade aquele que produzir cousa mais útil para o novo povo. *Neptuno* fere a terra com o seu tridente e subitamente dela nasce um cavalo, de olhar scintilante, crinas erriçadas, nervoso e belo; *Minerva* por sua vez fere a terra com a sua lança e aparece então uma magnifica oliveira carregada de frutos, emblema da paz e da agricultura. Julgada a paz mais util aos homens do que a guerra, decidiram os deuses em favor de *Minerva* e a cidade foi chamada *Atenas* de *Atene,* nome que os gregos davam a *Minerva.*

Segundo *Vossio,* esta fábula tem a seguinte explicação: Entre os marinheiros, que reconheciam *Neptuno* por seu dirigente, e o povo, que seguia o partido do senado, houve grande e acalorada contenda; o povo por sentença do *Areopago* venceu e a vida campestre foi preferida à dos piratas.

Vinganças de Minerva

As devindades pagãs, criadas pelos homens, deviam ressentir-se da sua mancha original e por isso tôdas tinham alguma ou algumas das fraquezas do género humano; a pró-

pria *Minerva*, a mais nobre expressão da moral antiga, não era isente dessas fraquezas.

Orgulhosa e soberba, ciosa da sua superioridade castigou com rudeza todos os imprudentes mortais que ousaram lutar com ela.

Uma jovem Lídia chamada *Aracne* de princípios obscuros e pobre, tornara-se célebre pelos seus trabalhos de destríssima bordadora; todos admiravam o seu talento e pouco a pouco o orgulho invadira-lhe o coração.

Minerva quis ver esta rival. Oculta a sua divindade sob a forma de uma velha rica, encostando-se a um bordão, chega junto de *Aracne*, examina os seus bordados e indica-lhe algumas faltas no matiz e no colorido; *Aracne* lança à estrangeira um olhar cheio de desprêzo e de cólera, então *Minerva* revela a sua divindade e manifesta-se em todo o seu esplendor; *Aracne* não se impressiona e julgando ultrapassar a deusa em habilidade, ousa desafiá-la, *Minerva* aceita o desafio e põem ambas mãos à obra.

Minerva pinta sôbre a tela a cidade de Atenas com as suas doze colinas e o mar; os doze deuses maiores revestidos duma augusta magestade e assentados no meio de um povo imenso; *Neptuno* batendo sôbre a terra com o seu tridente fazendo sair dela um cavalo duma maravilhosa beleza; em seguida representa-se a si própria, de capacete na cabeça, lança na mão, fazendo desabrochar uma oliveira de pálida folhagem; finalmente pinta *Júpiter*, saindo do grupo dos deuses para vir coroá-la.

Aracne, para humilhar o orgulho de *Minerva*, rebaixa o poder dos deuses representando as suas fraquezas e desgraças; pinta *Júpiter* vencido pelo gigante *Tifo;* os deuses abandonando o Olimpo no momento do combate e fugindo para o Egipto sob a forma de animais imundos; *Vulcano*, expulso do céu, debatendo-se no espaço e precipitado nas cavernas de Lemnos; *Latona* transformada em lôba para fugir à perseguí-

ção duma serpente; emfim *Apolo*, matador dos *Cíclopes*, reduzido a fazer-se pastor. Em volta da tela havia ramos de era entrelançados de flôres; o tecido era de uma delicadeza sem igual e o matiz de tão grande riqueza, que a deusa irritada pelo sucesso da jovem Lídia, quatro vezes lhe dá sôbre a cabeça com a lançadeira de buxo que tinha na mão.

Aracne, não podendo sobreviver a esta afronta, prentende enforcar-se, então *Minerva* compadecida dela não quere que ela morra, tranforma-a em aranha e condena-a a ficar suspensa nas cabanas para ali urdir as suas teias sem interrupção.

Não é esta a única vingança que se censura à deusa da sabedoria. Na Líbia vivia uma donzela duma grande beleza, a sua cabeleira era incomparável; chamava-se *Medusa*, uma das três *Gorgones*, filhas de *Forco* e de *Ceta*, divindades do mar; envaidecida dos dons que a natureza lhe prodigalizara, ousou um dia antepor-se a *Minerva*. A deusa irritada por esta audácia, transformou em horríveis serpentes os cabelos de *Medusa* e deu-lhe aos olhos a faculdade de mudar em pedra todos aquêles para quem ela olhasse; assim em tôda a parte onde se encontrava a *Gorgone*, os homens e os animais eram subitamente transformados em pedras, tornando-se deserta a região que ela habitava. *Minerva* encarregou *Perseu* de ir matar *Medusa* e para o garantir dos terríveis efeitos do seu olhar, deu-lhe um espelho mágico que o tornava invisível; o heroi munido dêste talisman, chega à Líbia, apresenta-se diante de *Medusa*, sem ser visto por ela, e corta-lhe a cabeça; do sangue saído de *Medusa* nasceu o célebre cavalo *Pégaso* e de cada gota que caiu sôbre a terra nasceu uma serpente. *Perseu* serviu-se da cabeça de *Medusa* em tôdas as suas expedições, visto que os seus olhos continuavam a ter a mesma propriedade; antes de morrer deu-a a *Minerva* que a pregou no seu escudo.

Cita-se ainda de *Minerva* uma outra vingança: Era proïbido aos mortais contemplar os deuses em todo o seu explendor sem a sua licença, sob pena de serem severamente castigados.

Um dia, um pobre velho chamado *Tirésias,* foi levado por acaso ao pé da fonte *Hipocrene,* onde se encontrava *Minerva* no meio das ninfas. A implacável deusa privou-o da vista, mas em seguida arrependendo-se dêste acto cruel, concedeu-lhe como compensação o dom de predizer o futuro, fez-lhe presente dum bastão para o guiar com segurança e prometeu-lhe de o fazer viver onze idades do homem. Êste *Tirésias* tornou-se o mais célebre advinho do mundo, usou muitas vezes dêste dom profético durante as longas guerras que assolaram Tebas, sua pátria, e mais tarde os tebanos reconhecidos levantaram-lhe um túmulo e honraram-no como um deus; tinha um oráculo em *Orcomenes.*

Minerva, ainda que dotada duma profunda sabedoria, nem por isso despresava o galanteio; inventara a flauta, e um dia, em que tocava êste instrumento na presença de *Juno* e de *Venus,* estas duas deusas riram-se das caretas que ela fazia; *Minerva* foi ver-se ao espelho e cheia de despeito atirou fora a flauta votando a uma morte funesta quem a achasse, foi o sátiro *Marsias* quem a apanhou para sua desgraça.

Culto, imagens de Minerva e suas festas

O culto de *Minerva* espalhou-se ràpidamente por tôdas as regiões; o primeiro homem que o trouxe para a Grécia foi *Cecrops* egípcio, o fundador de Atenas. As cidade que a honraram com um culto particular foram Sais no Egipto, Rodes e principalmente Atenas. Nesta cidade celebravam-se todos os cinco anos festas chamadas as grandes *Panaténeas* que atraiam um imenso concurso de povo; havia prémios para a corrida e para a luta, como os havia para os combates de poesia e de música; estes combates eram seguidos de banquetes públicos e de sacrifícios, os assistentes empunhavam ramos de oliveira. Além destas festas solenes os Atenienses celebra-

vam todos os anos em honra da mesma deusa as pequenas *Panaténeas;* tinham-lhe também dedicado um templo magnífico, chamado *Partenom*, onde estava a sua estátua de ouro e de marfim, uma das mais admiráveis obras primas do escultor *Fidias.*

A cidade de Tróia tinha também a estátua de *Minerva* num dos seus templos.

Esta estátua, chamada *Paládio,* tinha três metros de altura, na mão direita uma lança, uma roca e um fuso na esquerda; máquinas ocultas no corpo desta estátua faziam-lhe mover os diferentes membros. Segundo a fábula, o *Paládio* havia caído do céu e segundo Ovídio êste facto dera-se no tempo de *Ilo,* descendente de *Dardano.* Segundo outros, *Dardano* recebeu de *Júpiter* o verdadeiro *Paládio* e por êste modêlo mandara fazer uma segunda estátua perfeitamente semelhante e a colocou no meio da cidade; foi dêste *Paládio* que os gregos se apossaram; emquanto ao verdadeiro, êsse foi levado por *Eneas* com as estátuas dos grandes deuses transportando tudo para a Itália.

Também se dizia que o *Paládio* fôra feito com os ossos de *Pelops,* um dos primeiros reis do Peloponeso e que a ruína de *Tróia* dependia da sua conservação: *Heleno,* filho de *Priamo,* descontente por, depois da morte de *Páris,* terem dado *Helena* por esposa a *Deifobo,* seu irmão, entregou-se aos gregos e deu-lhes a saber êste segredo; então os gregos arrancaram-no do santuário onde estava e a ruína de *Tróia* foi consumada.

Em Roma celebravam-se também as *Minervais;* na época em que estas festas se celebravam, os estudantes davam aos seus professores presentes chamados *Minervais,* e em quanto elas duravam, os tribunais, as academias, e os liceus estavam fechados e ornamentados com ramos de oliveira.

Consagravam a *Minerva* a coruja e o mocho, imagens da sua penetrante sagacidade e representavam-na sob uma figura

nobre e majestosa, os cabelos flutuantes, na cabeça um capacete, e por cima dêste uma coruja, numa das mãos uma lança, a outra apoiada à *égide* ou escudo no meio do qual estava colocada a cabeça de *Medusa;* junto dela diversos instrumentos, atributos das artes e das sciências. A *égide* era um escudo cuberto com a pele de um monstro chamado *Égide* que vomitava fogo pela bôca, *Minerva* matou-o: esta armadura imprimia grande terror.

Não foi só *Pallas* o nome que deram a *Minerva;* chamavam-na também *Parthenia,* porque era virgem; *Cœsia* pelos seus olhos azuis; *Tritónia,* do lago *Tritão* de uma fábula que supunha ser ali a sua origem: a palavra *Trito* significa *cérebro* e como ela nasceu do cérebro de Júpiter, daí talvez mais certo, o chamarem-na *Tritónia;* algumas vezes também lhe deram o nome *Hippia,* cavaleira.

Atribuiam também muitas invenções a *Minerva:* a das belas artes, o uso do azeite, a arte de fiar, a de bordar, etc.

CAPITULO X

Mercúrio

Seu nascimento e latrocínios. — Serviços prestados aos deuses por Mercúrio. — A ninfa Io e Argo. — Seu culto, imagens e atributos.

Reinando *Osiris* no Egipto, um homem chamado *Hermes* ou *Mercúrio* dotado de grandes qualidades, tornara-se célebre pelo bom sucesso das negociações delicadas de que o tinham encarregado; nomeado ministro e administrador do Egipto na época em que *Osíris* partira para a conquista da Índia, êste homem sábio e muito hábil restabelecera a ordem nas finanças e regularizara as inundações do Nilo por numerosos canais, que mandara construir e depósitos onde eram recolhidas as águas para os anos de seca. O comércio e a indústria floresceram, abrindo nas nações estrangeiras mercados para onde se exportavam os ricos produtos da terra do Egipto e novos portos, onde os navios dos povos visinhos vinham trazer as suas mercadorias. Ensinara também a agrimensura a fim de o povo saber medir os terrenos, que quási sempre ficavam desorganizados depois das grandes inundações do Nilo.

Como nesta época as gerações se extinguiam sem transmitir às que se seguiam a lembrança dos seus antepassados, inventou sinais misteriosos, caracteres sagrados, chamados *ieroglifos*, que inscritos nos frontispícios dos templos e sôbre a pedra dos obliscos, representavam todos os factos da história

egípcia; finalmente construíra também observatórios para que os astrónomos pudessem estudar no silêncio da noute, as revoluções e as fazes dos astros.

MERCÚRIO

Foi êste homem célebre que o comércio divinizou; mas como então a lialdade e a boa fé nem sempre presidiam aos tratados e aos compromissos e se empregavam manobras fraudulentas nas transacções, criou-se um deus enganador e deslial encarregado de obrigar o homem a transigir com a sua consciência. *Mercúrio* foi pois o deus da eloqüência, do comércio e dos ladrões, era filho de *Júpiter* e de *Maia,* uma das filhas de *Atlas;* foram suas amas, na sua infância, as quatro esta-

ções de quem recebeu tôdas as qualidades para bem desempenhar a missão de que foi incumbido: a *Primavera* deu-lhe a sua linguagem florida e sedutora, o *Verão* a sua devorante actividade, o *Outono* a sua experiência e a sua sabedoria, emfim o *Inverno* a sua dureza e o seu rigor; delas recebeu ainda essa maravilhosa aptidão de mudar de formas conforme as circunstâncias e os seus caprichos.

A sua inclinação pelo roubo não tardou a mostrar-se; no dia seguinte, ao do seu nascimento, pôs logo em prática as doutas lições das suas amas: *Neptuno* procurou em vão o seu tridente, *Venus* o cinto, *Marte* a sua espada e *Vulcano* as suas ferramentas, o recemnascido tudo roubara. Vendo correr pelo monte *Cileno o pequeno Cupido* com a sua aljava aos hombros, a travêssa criança foge do berço e volta em breve com um feixe de frechas roubadas ao filho de *Venus;* no dia seguinte avistando na planície de *Pilos* um rebanho de bezerras guiado por *Apolo,* sai pela mansa da habitação das Estações, espreita a presa escondido na concavidade de um rochedo, e, emquanto o deus da harmonia se entrega aos seus cantos e aos acordos da sua lira e se esquece de vigiar o gado, *Mercúrio* aproxima-se do rebanho, desvia-o do seu caminho, obriga-o a andar recuando e esconde-o no fundo de um bosque; à tarde *Apolo* chama as bezerras, e admirado procura-as por tôda a parte, o rebanho tinha desaparecido; enfurecido, procura as suas armas para castigar o ladrão, mas também o arco e as frechas haviam sido roubados. Um único homem tinha visto fugir o ladrão, era *Bato,* o mais antigo pastor da região. *Mercúrio* comprou a sua discrição dando-lhe uma das mais belas bezerras, mas em breve duvidoso e desconfiando volta disfarçado junto do velho pastor e promete-lhe dois bois se êle lhe indicasse o ladrão; *Bato* deixa-se seduzir e vende o seu segredo, então *Mercúrio* irritado abandona o seu disfarce e transforma o perjuro em pedra de toque. Entretanto *Apolo* acaba por descobrir o autor do roubo e vai ao monte *Cilene*

para reclamar as suas bezerras, e encontra *Mercúrio* no berço brincando com as suas frechas; com afagos ardilosos a criança consegue aplacar a sua cólera, entra em acôrdo com *Apolo* e presenteia-o com uma concha de tartaruga em que havia quatro cordas harmoniosas; *Apolo* encantado dêste presente oferece-lhe em troca uma varinha de aveleira que tinha a propriedade de reconciliar os que se achavam separados pelo ódio. *Mercúrio* não tardou a fazer uma experiencia: vendo duas serpentes que se atacavam, atira a varinha para entre os dois repetís, imediatamente fazem as pazes e entrelaçando-se enroscam-se à mesma varinha; *Mercúrio* fixa-as com um prego de ouro à varinha e forma um scetro que chama o seu *caduceu*.

Pouco tempo depois deixou as suas queridas amas e subiu para o Olimpo a fim de tomar o seu lugar entre os imortais, mas um dia tendo tido a imprudência de tocar num raio de *Júpiter* para o esconder, a mão calcinara ao contacto com o fogo celeste e foi traído pelo agudo grito que soltara. O deus dos deuses então expulsou-o do céu, *Mercúrio* voltou para entre os homens, e fez-se pastor como *Apolo* e o seu rebanho aumentava a olhos vistos pelos roubos que fazia aos pastores visinhos. Durante muito tempo os pastores conservaram o uso de colocar a sua estátua à entrada dos seus apriscos para os livrar dos ataques nocturnos dos ladrões; estes, à vista do seu deus venerado, passavam adiante e iam exercer os latrocínios mais longe.

Mercúrio, aborrecido da vida pastoril, revestiu o seu manto de orador e percorreu as grandes cidades, juntando o povo nas praças públicas e abrindo escolas para aí ensinar as regras da oratória. O seu génio irrequieto não poude acomodar-se por muito tempo a êste género de vida, abandonou a tribuna para se dedicar ao comércio e às especulações industriais; então as fortunas mais sólidas desfizeram-se pelas manobras fraudulentas da cobiça e da má fé.

Serviços prestados aos deuses por Mercúrio.

Acabados os dias do seu exílio, *Mercúrio* tornou a subir para o Olimpo e pela sua solicitude em prestar serviços aos imortais soube bem depressa conquistar a sua estima e confiança, tornou-se o mensajeiro dos deuses, o embaixador e o plenipotenciário de *Júpiter;* êste então confiou-lhe uma missão delicada e difícil: *Júpiter* transformara em bezerra a ninfa *Io,* filha de *Inaco,* a fim de a preservar do ódio ciumento da implacável *Juno;* havia muito tempo que *Juno* procurava por tôda a parte a sua rival sem a poder encontrar; vendo aquela bezerra branca que vagueava nas margens do *Peneo* (rio da Tessália), suspeitou que a ninfa estivesse escondida sob esta forma, agarrou-a pelas armas e confiou-a à guarda do seu fiel *Argo,* monstro com cem olhos em volta da cabeça e que, quando dormia, só fechava dois de cada vez e os outros velavam sempre. *Júpiter* comovido de dó pelo triste destino desta donzela, encarregou *Mercúrio* de matar *Argo* e dar à ninfa a sua primitiva forma.

Então *Mercúrio* põe àsas nos pés, toma a seu caduceu, fende os espaços e desce à terra. Chegado à Tessália, encontra um rebanho de cabras, furta-o e ai disfarçado em pastor sentar-se no rochedo onde estava *Argo;* a noite começava a declinar, *Mercúrio* toma a lira e tira delã sons tão plangentes que o monstro dos cem olhos não podendo mais resistir às doçuras do repouso, adormeceu e então aproveitando êste momento propício corta-lhe a cabeça com a sua espada; depois tocando *Io* com o caduceu dá-lhe a sua primitiva forma. *Juno,* grata ao fiel guarda e sentindo o seu triste destino, quis que a sua lembrança fôsse eterna, espalhou os seus cem olhos, com outras tantas pedras preciosas, sôbre as penas do pavão, sua ave favorita.

Júpiter encantado pelo bom sucesso desta missão, recorreu novamente à sua astúcia numa outra circunstância: *Semele,*

filha de *Cadmo*, cedendo aos pérfidos conselhos de *Juno* pediu a *Júpiter* que se lhe mostrasse com tôda a sua glória e explendor; *Júpiter* não podendo recusar-lhe esta graça, porque jurara por *Stix* conceder-lhe tudo quanto ela pedisse, deixou-se ver com tôda a sua glória, a fronte coroada de relâmpagos e armado dos seus raios; logo porém o palácio se incendiou e *Semele* e seu filho *Baco* ficaram sepultados sob os escombros do edifício. *Júpiter* ordenou então a *Mercúrio* para libertar a mãe e o filho; o ágil mensageiro desce com a rapidez duma frecha e chegado aos lugares abrazados, procura *Semele* e seu filho, apenas encontra a criança transporta-a imediatamente para o Olimpo e esconde-a na barriga da perna de *Júpiter* para a subtrair aos olhares ciumentos da rabujenta *Juno*.

Já vimos como *Mercúrio*, depois da guerra dos *Titões*, ajudara *Júpiter* a amarrar *Prometeu* ao monte Caucaso. A própria *Júno* maravilhada da sua destreza e da sua habilidade, perdoou-lhe a morte de *Argo* e encarregou-o de castigar o insolente mortal que a tinha ultrajado; era *Ixion*, rei dos Lapitas. *Mercúrio* tendo-o encontrado no vale da Tessália precipitou-o amarrado de pés e mãos no fundo do *Tártaro* e ligou-o com cadeias de ferro a uma roda que girava sem interrupção.

O destro mensageiro ajudou ainda *Plutão*, rei dos infernos, a conduzir *Prosérpina*, filha de *Ceres* para as profunduras do *Tártaro;* em recompensa dêste serviço, *Plutão* deu-lhe uma nova e terrível função a desempenhar nos infernos: tôdas as almas dos mortos encontravam, quando saiam dos corpos que tinham habitado, o deus alado, que as conduzia às margens do *Stix; Caronte*, o velho barqueiro dos infernos, transportava-as na sua barca, depois de ter recebido de cada uma certa moeda para pagar a travessia.

As que não traziam ao inflexível velho o preço da passagem eram condenadas a vaguear cem anos pelas margens do rio; por êste motivo os antigos tinham o cuidado de pôr debaixo da língua ou na mão dos mortos uma pequena moeda.

Cem anos depois, dizem, *Mercúrio* ia buscar essas almas aos infernos, levava-as para a terra e introduzia-as em novos corpos. Sôbre esta migração se fundou a *metempsicose*, crença religiosa trazida do Egipto por *Pitágoras*. Conta-se dêste filósofo, que um dia tendo visto um escudo suspenso na abóbada de um templo, exclamou sùbitamente «*¡ Eis o escudo que eu trazia no cêrco de Tróia sob o nome de Euforbe¡*» Primeiro as almas passavam do corpo humano para o dum animal, depois para uma planta e finalmente voltavam ao grupo da humanidade passados cem anos; mais tarde decretou-se que esta migração das almas só se operava nos corpos da mesma natureza.

Esta crença é ainda adoptada por alguns povos da India: tem sacerdotes chamados *bramenes* encarregados de manter *caravançarás* (espécie de estalagem pública no Oriente) onde se acumulam todos os animais doentes, porque imaginam que sob esta forma estão talvez escondidos alguns dos seus parentes e amigos.

Culto, imagens e atributos de Mercúrio

As diversas missões de que *Mercúrio* era encarregado espalharam o seu culto em tôdas as partes do mundo. No Egipto sacrificavam-lhe abestruzes, emblemas da sua velocidade; na Grécia, as línguas das vítimas, símbolo da sua eloqüência; na Itália, ofereciam-lhe o primeiro figo e as premícias dos frutos. Diante das portas das casas e ao longo dos caminhos erigiam em sua honra pequenas estátuas de pedra chamadas *hermes* para livrar os proprietários dos ladrões.

Na Achaia aviha um oráculo célebre que era consultado por todos os povos da Grécia; os que saiam do templo deviam tapar os ouvidos, mas apesar disso deviam mostrar-se sempre muito atentos ao que poderiam ouvir pelo caminho,

porque a primeira palavra que conseguissem ouvir devia ser a resposta do oráculo.

Os Ateníenses, os Cretenses e os Babilónios consagraram a *Mercúrio* seis dias no ano, e durante êles os senhores deviam servir à mesa os seus escravos, como nas *Saturnais* de Roma. Em Roma, no mês de maio, todos os negociantes da Itália afluiam ao templo de *Mercúrio;* com a toga arregaçada purificavam-se nas àguas lustrais e ajoelhados sôbre as lages do templo, imploravam a indulgência do deus para as suas fraudes passadas e futuras; depois desta estranha invocação, colocavam uma porca sôbre uma fogueira e ofereciam mel, leite e figos.

Representavam *Mercúrio* sob a forma de um jovem, àgil, sempre risonho, meio coberto com um manto, com àsas nos pés e na cabeça e nos hombros, ordinàriamente com o seu caduceu na mão. Como mensageiro dos deuses tinha àsas brancas e o dedo sôbre a bôca; como deus dos negociantes costumava ter uma bôlsa na mão; como guia das almas, davam-lhe uma varinha e àsas pretas nos pés; como deus da eloqüência, tinha uma cadeia de ouro suspensa nos lábios; como deus dos pastores, trazia um carneiro aos hombros; como deus da música, sustinha uma tartaruga, porque as liras eram feitas das conchas dêstes animais e era por isso que os latinos chamavam à lira, *testudo,* tartaruga.

Davam a *Mercúrio* vários nomes:

Cyllenius, do nome da montanha *Cyllene,* onde nascera; *Nomius,* pelas leis de que era autor; *Camillus,* por servir os deuses; *Vialis,* por presidir aos caminhos.

Mercúrio foi o inventor dos pesos e das medidas.

CAPÍTULO XI

Marte

Seu nascimento. — Suas façanhas contra os Titães e no cêrco de Tróia. — *Belona, irmã de Marte, deusa da guerra.* — Marte honrado em Roma, atributos dêste deus e seu culto.

Nascimento de Marte

Minerva deusa da sabedoria e da inteligência servia-se da guerra apenas como dum meio para forçar os homens a aceitar os benefícios da civilização; *Minerva* é também a sabedoria armada que vinga e mantém o direito das nações; acontecia muitas vezes que um povo impelido por instintos selvagens, pelo furor das conquistas, levava às nações visinhas o terror e a desolação, esta fôrça brutal foi também divinizada, criou-se então um deus para absolver êsses excessos sangrentos e culpáveis; os gregos chamaram-no *Ares* e os romanos *Marte*, êste duplo nome é a expressão duma mesma divindade, implacável, que só se encontrava bem no meio do sangue e das ruínas.

Marte, deus da guerra, segundo os gregos, era filho de *Júpiter* e de *Juno*, segundo os romanos, era filho únicamente de *Juno* e narravam assim o seu nascimento: *Juno*, indignado porque *Júpiter* havia dado ao mundo *Palas*, foi ter com o Oceano para que êste lhe ensinasse a fazer o mesmo; indo de caminho, assentou-se à porta do templo da deusa *Flora* para descansar; *Flora* perguntou-lhe o motivo da sua viagem e

prometeu-lhe ensinar o que ela desejava, com a condição de nunca o participar a pessoa alguma; mostrou-lhe então a deusa uma flor, sobre a qual assentando-se qualquer mulher logo ficava sendo mãe; *Juno* por êste modo deu à luz *Marte* e o nomeou deus da guerra.

Façanhas de Marte contra os Titães e no cêrco de Tróia

Marte, quando criança, aprendeu com *Priapo*, um dos *Titães*, a estrangular ursos e tigres. Na revolta dos *Titães*, ajudou *Júpiter* a expulsar do Olimpo êsses terríveis inimigos; mais tarde, desavindo-se com os *Aloides*, raça titânica, foi feito prisioneiro, encarcerado nas entranhas da terra, devendo a sua libertação a *Mercúrio*. Sempre pronto para o combate, sempre em luta, matou *Alirrócio* um dos filhos de *Neptuno* que o fez julgar pelo tribunal dos gregos em Atenas, sendo absolvido porque *Alirrócio* tinha destruído tôdas as oliveiras plantadas nos campos. Êste tribunal tornou-se mais tarde bastante célebre e recebeu o nome de *Areópago*, porque a primeira causa submetida à sua jurisdição foi a de *Ares* ou de *Marte*, que lhe deu o seu nome.

Durante o cêrco de Tróia, *Marte* desceu do Olimpo armado dos pés à cabeça e veio combater em favor dos troianos, mas o valente *Diómedes* feriu-o com a lança e tão grande e tão terrível foi o grito, que *Marte* tirou do peito ferido, que os dois exércitos, gregos e troianos, fugiram cheios de terror.

Belona, irmã de Marte, deusa da guerra

Marte teve uma irmã, *Belona*, deusa tão poderosa e tão temível como seu irmão, deleitando-se, como êle, com a crueldade das batalhas: esta deusa tinha a seu cargo preparar o

coche e aparelhar os cavalos sempre que seu irmão ia para a guerra; acompanhava-o nos combates, os seus olhos deitavam chamas, os cabelos soltos, um chicote ensangüentado na mão, escoltada pela *Discórdia*, pela *Fuga* e pelo *Terror*, divindades terríveis, esmagava debaixo das rodas do seu carro as crianças, os velhos e as mulheres.

MARTE

Marte honrado em Roma, atributos dêste deus, seu culto

O culto de *Ares* foi pouco espalhado na Grécia onde não tinha templos; únicamente Sparta venerava uma das suas es-

tátuas, mas esta estátua estava amarrada para que não sucedesse o deus passar-se para os inimigos. Em Roma foi sempre muito venerado o deus *Marte;* os romanos consideravam-no como o fundador do seu império e passava por ser o pai de *Rómulo* e de *Remo; Numa,* segundo rei de Roma, instituiu em honra de Marte um colégio de sacerdotes chamados *Sálios;* a origem desta instituïção sacerdotal tem alguma cousa de estranho e de maravilhoso, conta-se a êste respeito o seguinte: Uma peste terrível devastava a cidade, um escudo caiu do céu e sùbitamente o flagelo desapareceu; *Numa* foi consultar, segundo o costume, a ninfa *Egéria,* que lhe respondeu que aquele escudo daria a submissão de todos os povos do Universo à cidade que o guardasse. O rei, para impedir que o roubassem, mandou fabricar onze escudos perfeitamente iguais e confiou-os à guarda de 12 sacerdotes; todos os anos estes sacerdotes percorriam a cidade dançando, vestidos com uma túnica de púrpura, armados de lanças, e levando aos hombros os escudos sagrados; estas festas chamavam-se *Ancílias,* da palavra latina *ancília* (escudos), duravam três dias, faziam-se no princípio de Março e durante elas ninguem podia casar nem empreender cousa de importância.

Costumavam representar *Marte* sob a forma de um guerreiro terrível. O abutre, emblema da sua fôrça, e o galo, o da vigilância, eram-lhe consagrados; em sua honra sacrificavam touros, carneiros, cavalos e algumas vezes prisioneiros de guerra.

Cada país se tem gloriado de ter um *Marte,* assim como um *Hércules;* isto deu ocasião aos gregos para reünir à história do seu *Ares* o que se dizia dos outros. Um dos príncipais é *Belo,* a quem se atribui a invenção das armas e a arte de acampar; segundo alguns escritores daqui vem a origem da palavra *Bellum,* que significa guerra.

Marte, tinha vários nomes: entre os gregos, *Ares;* os latinos chamavam-no *Gradivus,* durante a paz e *Quirinus* durante a guerra.

CAPÍTULO XII

Venus

Seu nascimento. — Julgamento de Páris — As três Graças — Culto e atributos de Venus — Fábula de Psique — História da ninfa Eco e de Narciso.

Venus, seu nascimento

Os pagãos, como ja vimos, tinham personificado não sòmente os fenómenos da natureza, mas também as faculdades físicas ou intelectuais do homem, as suas virtudes e os seus vícios, as suas qualidades e excentricidades. A beleza foi também divinizada e a esta nova divindade chamaram os latinos. *Venus*, os gregos *Afrodite*, isto é *nascida da espuma ; Venus* era filha do *Céu* e do *Mar*, contando-se o seu nascimento pelo seguinte modo:

Urano tendo sido ferido por *Saturno*, algumas gotas do seu sangue caindo no Oceano, imediatamente se formaram flocos de espuma branca como a neve, e de entre as ondas viu-se então sair uma donzela duma beleza arrebatadora, embalada pelas vagas e acariciada pelo suave sôpro dos zéfiros; os *Tritões* e as divindades do mar colocaram-na sôbre uma grande concha e foram depô-la na ilha de *Chipre ;* assentada na praia, sacudiu a sua longa cabeleira tôda molhada espalhando suaves perfumes; coroada de rosas subiu, brilhante e

radiosa, para o Olimpo. À sua chegada, a admiração foi grande e geral, *Júpiter* adoptou-a por sua filha e colocou-a no trôno ao lado das outras deusas. Tôdos os deuses a cubiçaram para

VENUS

esposa, mas foram todos repelidos, só *Vulcano*, que não se tinha manifestado por causa da sua deformidade e da sua feialdade, foi preferido a todos os seus rivais por vontade soberana de *Júpiter*. O casamento de *Venus* com *Vulcano*, o mais disforme dos deuses, significa que o império da beleza se estende mesmo àqueles que não têm o dom de agradar.

Julgamento de Páris

Pouco tempo depois, um acontecimento imprevisto veio perturbar as alegrias no Olimpo. Todos os deuses assistiam

às bodas de *Tetis* e de *Peleu*; no meio do banquete, a deusa *Discórdia*, que não tinha sido convidada, querendo vingar-se desta afronta atirou para cima da mesa uma maçã de ouro com esta inscrição: «*Para a mais bela*». Tôdas as deusas quiseram apoderar-se da maçã, mas *Júpiter* interveio e entregou a decisão desta importante polémica a um pastor da Frígia chamado *Páris*, célebre pela sua beleza, sabedoria e inteligência; *Páris* era filho de *Príamo*, rei de Tróia, e guardava os rebanhos de seu pai no monte Ida.

As pretensões das outras deusas foram julgadas improcedentes, ficando apenas três rivais, *Juno*, *Minerva* e *Venus*, que compareceram perante o julgador: *Juno*, e *Minerva* para conseguirem vencer, prometeram a *Páris*, uma honras e riquezas, a outra sabedoria e virtude; *Venus* nada prometeu, mas o seu porte nobre e decente, o seu sorriso cheio de graça, a doçura dos seus olhos, encantaram o jovem troiano que lhe deu o prémio da beleza.

As três Graças

As companheiras inseparáveis de *Venus* eram as três *Graças*, *Aglaia* tambem chamada *Pasitéa*, *Tália* e *Eufrosina*, filhas de *Júpiter* e de *Eurinome* segundo uns e segundo outras de *Baco* e de *Venus*. Estas deusas dispensavam aos homens inexgotáveis benefícios e eram representadas sob as formas as mais graciosas e as mais puras; sempre novas e não podendo envelhecer, indicavam que a lembrança dum benefício deve ser inalterável; davam-se as mãos e dançavam a roda para indicar que os deveres recíprocos dos homens, duns para com os outros, apertam os laços de afeição e de reconhecimento. Representavam-nas habitualmente, uma tendo uma rosa, a outra um ramo de murta e a terceira um dado. A Grécia estava cheia de templos e estátuas que lhes eram consa-

grados; nas refeições invocavam-nas em alta voz e faziam libações em sua honra, ofereciam-lhes bolos de milho, mel e leite.

Culto e atributos de Venus

O culto de *Venus* foi célebre em tôda a Grécia e sôbre tudo na ilha de *Chipre*, em *Pafos*, em *Citera*, em *Guido* e em *Amatonte*; em tôdas as cidades lhe levantaram templos magníficos, sacerdotisas com a fronte coroada de murta serviam nesses templos, ofereciam-lhe leite, mel, pombas e algumas vezes incenso e perfumes; o templo de Citera passava pelo mais antigo de todos os que *Venus* tinha na Grécia, o que deu ocasião a dizer que esta deusa nasceu no mar perto desta ilha.

Em Roma, terminadas as libações, degolavam uma cabra branca, a carne da vítima era lançada a uma fogueira e submetida à acção dum fogo de genebra e de acanto, em seguida algumas romanas vestidas de branco avançando para o altar ali depunham algumas madeixas do seu cabelo, que depois eram suspensas na abóbada do templo.

Consagravam a *Venus* o mirto, a maçã, a rosa, o cisne e a pomba; era representada ora sôbre um côche puxado por cabras, ora numa concha levada por pombas, acompanhada por uma multidão de *Nereidas* e de *Tritões* nadando em redor. O famoso *Praxíteles* tinha feito uma *Venus*, que passava por uma obra-prima da escultura antiga, esta estátua colocada no templo de Gnide, atraía um imenso concurso de povo que vinha admirá-la.

Fábula de Psique

Venus tinha um filho, chamado *Cupido* ou o deus do amor que, contra vontade de sua mãe, desposou *Psique*; a Fábula conta assim a sua história:

Numa certa cidade reinava um rei que tinha três filhas, tôdas três muito bonitas; por mais encantos que tivessem as duas mais velhas não era impossível dar-lhe louvores proporcionados ao seu mérito, mas para a mais nova, a sua beleza era tão rara e tão maravilhosa, que tôda a eloqüência humana não tinha têrmos para a exprimir; os povos e os reis vinham depor as suas homenagens aos pés desta beleza sobrenatural cuja alma era ainda mais bela, (*Psique* em grego significa *alma* ou *coração*). O culto de *Venus* foi desprezado, os seus altares já não recebiam flôres, nem incenso, nem ofertas; a deusa, porém, profundamente irritada por êste abandono, meditou uma vingança terrível. Os pais de *Psique* foram consultar o oráculo de Mileto acêrca da sorte da sua filha querida, o oráculo, secretamente inspirados pelo implacável ressentimento de *Venus* respondeu: «*Colocai sôbre uma montanha escarpada essa donzela, vestida de noiva; não espereis para ela um esposo do sangue dos mortais, mas um mostro da raça das viboras, cruel, horrendo, voando pelo espaço infinito e servindo-se do ferro e do fogo para destruir o mundo*». Os pais e o povo cedendo ao oráculo conduzem para o lugar do seu exílio a infelis *Psique* que depois dos mais ternos abraços e dos últimos adeuses, sobe a encosta da montanha, em cujo sopé havia um medonho precipício, e chegada ao cume, assenta-se e de fatigada que estava adormece profundamente.

Ao despertar, a montanha e o precipício tinham desaparecido; *Psique* encontra-se então num jardim maravilhoso, cheio de bonitas árvores no meio das quais corre uma fonte transparente como o cristal, não longe dali vê-se um magnifico palácio, cujas paredes são revestidas de ouro e de alabastro incrustadas de pérolas e diamantes. Tudo isto é obra do próprio filho de *Venus*, do *Amor*, que escolheu *Psique* para sua esposa: *Psique*, porém, não vê pessoa alguma nesta habitação encantada, sómente um dia ouve uma voz que lhe diz: «*Aqui sois senhora e soberana, mandai e sereis obedecida*». Um outro

dia, a mesma voz disse-lhe ainda: *Não procureis conhecer-me porque vos perdereis.*» Tôdas as tardes, quando as trevas começavam a envolver a terra, o esposo misterioso entrava na habitação de *Psique* e de manhã, ao nascer da aurora, desaparecia logo.

Entretanto *Psique* obtivera do seu esposo licença para ver as suas irmãs; *Zéfiro* transportou-as nas suas azas para o país da magia; à vista das deslumbrantes riquezas que rodeiam a sua irmã mais nova e da felicidade que ela parece gozar, uma negra inveja se apodera das suas almas e, querendo perder *Psique*, aconselham-na a procurar conhecer o ser invisível que executava tôdas as suas vontades; *Psique* cede aos seus pérfidos conselhos e na noite seguinte, no momento em que o seu esposo estava adormecido, levanta-se sorrateiramente acende a lampada e, em quanto se debruça para contemplar as suas feições, a sua mão trémula deixa cair uma gota de azeite quente num hombro do deus; o *Amor* desperta bruscamente, desaparece e com êle desaparecem também o palàcio encantado e os jardins maravilhosos; *Psique* encontra-se só, abandonada no meio de um medonho deserto; perdida de cabeça e desesperada, precipita-se numa torrente, mas as ondas recebem-na com respeito e depõem-na com ternura na margem oposta.

As suas indignas irmãs, querendo saber o resultado da sua perfídia, põem-se a caminho para o palácio; sobem ao rochedo donde *Zéfiro* as transportara para esta habitação encantada, mas *Zéfiro* não quere emprestar-lhes as suas àzas e elas caem no precipício onde encontram a morte, justo castigo da sua maldade.

Psique, não podendo morrer, entrega-se ao seu triste destino, e vagueia errante por tôdas as regiões, procurando o esposo que perdera; repelida por todos e cedendo ao desespêro vai ter com *Venus*, lança-se a seus pés e lacrimosa implora perdão. A inflexivel deusa não quere perdoar-lhe e im-

põe-lhe trabalhos superiores às suas fôrças: obriga-a a ir buscar água preta e fétida a uma fonte guardada por horrorosas serpentes; a procurar em lugares inacessíveis um floco de lã de ouro no dorso de um carneiro sagrado; a separar em pouco tempo, num imenso monte de grãos de cevada, o trigo e a aveia que estavam misturados. Um socorro invisível a auxilia a vencer estas deficuldades, mas *Venus* ainda não fica satisfeita; ordena a *Psique* que desça aos infernos e vá pedir a *Prosérpina* uma caixa misteriosa que ela lhe deve entregar. Sempre guiada pelo seu invisível protector, que não é outro senão o seu divino esposo, ela entra no sombrio palácio de *Plutão* e recebe das mãos de *Prosérpina* a caixa recomendando-lhe de não a abrir.

Mas *Psique,* não podendo resistir ao desejo de ver o que a caixa continha, abre-a; um vapor espesso e fétido se espalha em tôrno dela e cai desmaiada; felizmente o filho de *Venus* velava por ela, faz reentrar o vapor na caixa fatal, restitui a vida à sua encantadora e fiel esposa e ambos tomam o caminho do Olimpo. *Júpiter* condoido pela narração dêste doloroso destino, ordena a *Venus* que esqueça o seu ressentimento. A reconciliação foi sincera, *Psique* foi admitida à mesa dos deuses e recebeu a imortalidade.

História da ninfa Eco e de Narciso

A beleza, êsse dom gratuito da natureza, torna algumas vezes aquele que a possui orgulhoso, cheio de vaidade e amante de si mesmo; a história de *Narciso* mostra-nos os tristes efeitos desta louca paixão. *Narciso,* jovem adolescente, dotado de uma beleza maravilhosa, era o orgulho e a alegria da sua família. Sua mãe consultara o oráculo sôbre o seu futuro; respondeu-lhe que êle chegaria a uma longa e feliz velhice se pudesse não chegar a conhecer-se, isto é, ignorar sempre o dom fatal que recebera ao nascer.

Narciso gostava de percorrer os bosques, os frescos vales e os verdes prados; uma jovem ninfa, chamada *Eco*, que a ciumenta *Juno* expulsara do céu e que ainda perseguia com o seu ódio, vira muitas vezes o formoso *Narciso*, escondida numa caverna, mas não ousava sair do seu retiro e falar-lhe com medo de ser surpreendida pela implacável deusa.

Aborrecida de viver sempre só, de não poder dizer a outra pessoa as suas penas e as suas tristezas, sentiu-se atacada de uma profunda melancolia e consumindo-se de dor, em breve só lhe restavam os ossos e a voz; *Juno* finalmente teve dó dela e transformou-a em rochedo, dando-lhe o dom de repetir os últimos sons e as últimas palavras da voz que ouvisse.

Não longe dos lugares testemunhas desta triste aventura, corria uma fonte tão límpida que, nem pastores, nem rebanhos, nem aves, nem os animais selvagens, nem as próprias fôlhas das árvores jamais turbaram a pureza das suas águas. Ali veio *Narciso* um dia descansar das fadigas da caça e do calor; encantado da limpidez desta fonte e cheio de sêde, resolve-se a beber água, mas, em quanto bebe, avista a sua imagem no espelho das águas e fica extasiada e imóvel como uma estátua de mármore; nada o pode mover daquele lugar, nem a fome nem a necessidade do repouso; incessantemente debruçado sôbre o cristal das águas, consome-se, derrete-se como a cera diante de uma leve chama ou como um floco de neve, onde penetra um raio de sol. Suas irmãs as *Naiades*, procuraram-no por muito tempo e apenas encontraram no lugar do seu corpo uma flor amarela chamada *Narciso*.

CAPÍTULO XIII

Divindades da Terra

CIBELE, CERES E PLUTO

Cibele (deusa da terra)

Seu nascimento, seus nomes diversos, o pastor Atis, culto e atributos de Cibele.

Se o céu ou o Olimpo tinha os grandes deuses por habitantes, a terra tinha também, segundo a Fábula, as suas divindades. A terra já tinha sido personificada sob o nome de *Telus,* esposa de *Cœlus* e mãe de *Saturno* e de *Cibele.* Mas *Telus* era apenas um poder improdutivo, era a terra nua e árida, desaparecendo diante de uma divindade mais poderosa e mais activa, a mãe dos grandes deuses, a criadora dos homens. *Cibele* ou a *Terra,* sua filha, é esposa de *Saturno* e mãe de *Plutão,* de *Neptuno* e de *Júpiter.* Depois da expulsão de *Saturno* e da divisão do império do mundo, *Cibele* reservou para si a soberania da terra.

Foi na Lídia e na Frígia que esta deusa foi principalmente honrada; o cuidado do seu culto foi confiado a um pastor frígio de nome *Atis,* que tendo-se tornado culpado de desobediência foi transformado por *Cibele* em pinheiro; daqui vem ser-lhe consagrado o pinheiro.

Da Frígia o culto de *Cibele* passou para a Grécia e para a Itália. Os seus sacerdotos chamados *Galos*, *Curetes*, *Coribantes* ou *Dátilos*, celebravam as suas festas dançando ao ruído dos címbalos (pratos) e dos tambores, dando gritos e

CIBELE

horríveis uivos. Reprentavam *Cibele* sob a forma de uma mulher robusta e geralmente sentada para mostrar a fecundidade e a estabilidade da terra, numa das mãos tinha uma chave e na outra um tambor ou disco, figurando o globo da terra; a cabeça era coroada de tôrres e o seu carro era puxado por leões.

Ceres (deusa da agricultura)

Roubo de Prosérpina, viagens e vinganças de Ceres — Culto, festas e imagens de Ceres

Cibele teve duas filhas, *Juno* e *Ceres;* a primeira casada com *Júpiter,* foi viver entre os esplendores do Olimpo, junto do seu augusto esposo. *Ceres,* não quis abandonar sua mãe, ficou junto dela, ensinando os homens a cultivar a terra, a semeá-la e a colher as sementeiras. Ultrajada por *Neptuno,* seu irmão, sentiu desta ofensa uma dor tão viva, que fugiu para longe de todos e foi viver no fundo de uma caverna escura e desconhecida. A terra, privada da sua benéfica influência, tornou-se inculta e estéril e os homens morriam dizimados pela fome. *Júpiter,* assustado com êste despovoamento, mandou o deus *Pan* em sua procura; *Pan* achou-a nos bosques da Arcádia. *Júpiter,* sabedor do asilo da deusa, enviou-lhe uma embaixada composta de imortais suplicando-lhe para retomar as suas benéficas funções; *Ceres* não podendo resistir a estas súplicas, recomeçou as suas viagens habituais e então viu-se reaparecer a fertilidade e a abundância.

Roubo de Prosérpina, viagens e vinganças de Ceres

O lugar, que *Ceres* preferia a todos os outros, era, sem dúvida, a Cicília, por causa da fertilidade desta região chamada pelos antigos o celeiro da Itália; foi ali que sofreu a grande dor de perder a sua filha querida, *Prosérpina. Plutão,* o deus dos infernos, não podendo encontrar uma esposa que se resolvesse a viver com êle no seu tenebroso império, resolveu arranjar uma, custasse o que custasse. Um dia, passando pela

Sicília, viu num risonho vale visinho do monte Etna, *Porsérpina* com outras ninfas a colher flôres; um só instante bastou ao rei dos infernos para a ver e roubar; saiu de improviso do seio da terra e levou-a no seu carro; a deusa tôda trémula

CERES

chama por sua mãe e pelas suas companheiras e na sua grande dor, rasga a sua túnica branca e lança ao vento as flôres que tinha colhido; mas *Plutão* excita cada vez mais os seus cavalos e ràpidamente passa por vales, lagos, montanhas, etc; uma ninfa porém ouviu os gritos dolorosos da sua companheira, saiu da sua gruta e estendeu os braços para impedir a passagem ao raptor. *Plutão* então agarrou no scetro e feriu vigorosamente a terra, esta abriu-se e proporcionou a *Plutão* uma passagem livre até ao *Tártaro*. *Ciano*, a ninfa que pretendeu

impedir a passagem a *Plutão*, foi transformada no lago que tem o seu nome.

Ceres, inconsolável pela perda da sua filha querida, quis procurá-la por tôda a terra e por todos os mares; não repousando nem de noute nem de dia, para isso acendeu dois archotes no alto do monte Etna, percorrendo tôdas as regiões da terra no seu carro puxado por dois dragões alados. Chegada à Lícia, cançada e desfalecida, pretendeu saciar a sêde com a água de uma fonte e debruçou-se para beber; uns camponeses, porém, permitiram-se persegui-la com as suas zombarias; *Ceres* irritada transformou-os em rãs e continuou o seu caminho.

Um outro dia, apertada pela fome, entra na cabana de uma velha que lhe apresenta uma beberragem composta de cevada e de mel, emquanto *Ceres* bebe a longos tragos, uma criança, chamada *Stélio*, de olhar duro e insolente, pára defronte dela e ri da sua avidez; a deusa ofendida atira com o resto da beberragem ao rosto da criança que subitamente foi metamorfoseada em lagarto e se foi esconder numa toca.

Ceres continuou a sua corrida através dos desertos da Ática, chegada ao lugar onde depois foi *Eleusis*, disfarça-se numa pobre velha e assenta-se ao pé de uma fonte; as quatro filhas de *Celeo*, rei daquela região, vem buscar àgua a esta fonte e cheias de dó por esta pobre velha que chorava, informam-se com bondade da causa da sua dor; ela então diz-se naufragada e abandonada na costa pelos piratas e que deseja ganhar a vida educando crianças. As princesas levam-na a sua mãe *Metanira*, que a convida a sentar-se, *Ceres*, porém, recusa os tapetes de púrpura por não convirem à sua triste posição e aceita apenas uma esteira feita de fôlhas sêcas.

Metanira confia à deusa seu filho *Triptolemo; Ceres*, decidida pelo reconhecimento a conferir a esta criança a imortalidade, prodigaliza-lhe os cuidados mais ternos, esfrega-o com ambrosia, aquece-o no seu seio durante o dia e à noute pu-

rifica-o pelo fogo. A rainha tendo-a surpreendido nas suas invocações nocturnas, dá um grito de desespêro, vendo o seu filho no meio das chamas e queixa-se dolorosamente; então *Ceres* abandona o seu disfarce e manifesta-se com todo o seu esplendor e majestade de deusa, censura *Metanira* da sua imprudência, que privava o filho da imortalidade que ela pretendia dar-lhe e ordena que lhe levante um altar num grande templo onde no futuro se celebrarão, instituídos por ela, ilustres mistérios. No dia seguinte *Celeo* convoca o povo, anúncia os acontecimentos da noute e as ordens da deusa; depois com o voto de todos, edifica em *Eleusis* o templo e o altar que misteriosas ceremónias deviam no futuro, tornar tão famosas.

Quando *Ceres* abandonou a cidade onde recebera tão benévola hospitalidade, *Triptolemo* não podendo decidir-se a abandonar a sua carinhosa ama, seguiu-a em tôdas as suas viagens. *Ceres* fez-lhe presente de uma charrua e de uma grade e iniciou-o nos segredos da agricultura; percorreram juntos os desertos da Sítia, onde *Linco*, rei desta região, quis por inveja mandar matar *Triptolemo*, mas foi metamorfoseado em lince. *Ceres* e *Triptolemo* voltaram à Ática, onde a deusa se separou do seu companheiro de viagem para ir ainda em procura de sua filha. *Triptolemo* ensinou aos habitantes da Ática a arte de cultivar a terra e de fazer pão e, depois da sua morte em reconhecimento, êles levantaram-lhe um templo e um altar.

Entretanto *Ceres*, depois de inutilmente procurar a filha, voltou à Cicília e chegado às margens do *Ciano* avistou um véu branco que flutuava sôbre as águas; reconheceu-o como sendo o véu de sua filha; foi então que a ninfa *Aretusa* lhe disse que *Prosérpina* tinha sido raptada pelo deus dos infernos. *Ceres* retoma o seu carro, sóbe ao Olimpo, lança-se aos pés de *Júpiter* e suplica-lhe que lhe mande entregar a sua filha. O deus dos deuses, comovido pela sua dor, cede às suas súplicas e promete mandar restituir-lhe a filha, sob condição de *Prosérpina* não ter tomado alimento algum depois

da sua entrada no reino de *Plutão*. A pobre mãe cheia de alegria e de esperança, desce aos infernos, torna a ver a sua filha bem amada e quando a arrasta para fora do tenebroso império, o guarda de *Prosérpina, Ascalafo,* declara que viu a deusa comer alguns grãos de romã; *Ceres,* na cólera converte *Ascalafo* em môcho e desesperada vai novamente dirigir as suas súplicas ao deus dos deuses; mas *Júpiter,* não podendo anular a sua primeira decisão, para suavisar ao menos a dor daquela mãe, ordena que *Prosérpina* passe seis meses junto de *Ceres* e os outros seis junto do esposo; do mesmo modo o grão de trigo está metido na terra durante seis meses e reaparece em seguida para ser ceifado.

Ceres é a personificação da terra cultivada e fecunda; as suas corridas através do mundo representam a agricultura propagando-se de região em região. *Triptolemo,* que não quere separar-se da sua carinhosa ama, é o agricultor fixo ao solo, não podendo separar-se dêle, porque a terra cultivada cuidadosamente lhe oferece uma fonte inexgotável de riquezas.

Culto, festas e imagens de Ceres

Ceres é pois a deusa da agricultura, todos os povos lhe levantaram altares e multiplicaram as suas festas à porfia; nos seus templos sacrificavam-lhe uma porca, ou porque êste animal devasta as cearas ou porque ensina os homens a remecher a terra; também lhe sacrificavam um carneiro com os chavelhos engrinaldados de rosas e murta.

Uma cidade, entre tôdas, se distinguiu pelo seu zêlo religioso por esta deusa, foi Eleusis, cidade da Ática; era ali que estavam as suas alfaias agrícolas, os seus oráculos, o seu templo privilegiado e os seus verdadeiros adoradores.

Todo o grego devia antes da sua morte fazer-se iniciar nos mistérios da boa deusa, sob pena de ser considerado como

ímpio e sacrílego. Julgava-se, que os iniciados eram objecto dos cuidados particulares dos deuses, que eram mais felizes que os outros homens durante a vida e que depois da morte iam ocupar os primeiros lugares nos *Campos Elísios;* para que estas vantagens não fôssem concedidas aos indignos a escolha dos candidatos era rigorosa; os escravos e os grandes culpados, eram excluídos das iniciações, que se faziam em Eleusis todos os cinco anos.

Estas festas, chamadas *Eleusinas,* duravam nove dias, os sacerdotes, para as tornarem mais imponentes e majestosas, empregavam uma pompa e magnificência extraordinárias.

No primeiro dia, os neófitos ou candidatos, depois de se terem purificado com a água lustral (*água em que se mergulhava um tição acêso apanhado no lar dos sacrifícios)* e coroado com murta, entravam no santuário, onde o grão sacerdote, os obrigava a jurar que guardariam silêncio sôbre o que vissem ou ouvissem; então faziam-se ouvir ruídos pavorosos, a terra parecia tremer, fantasmas e outras figuras estranhas apareciam no meio das trevas, depois, essas sombras desapareciam sùbitamente para darem lugar a luzes deslumbrantes. A seguir, a estas diversas provas e a outras cerimónias, os candidatos recebiam a sua consagração definitiva, purificavam-se ainda uma última vez, e com a cabeça coroada de fitas, entravam então no grande santuário, onde estava a estátua da deusa revestida de finas roupas de púrpura bordadas a ouro; então o grão sacerdote abria de par em par as portas do templo, a multidão entrava e enchendo de vinho duas urnas de barro, quebrava-as e atirava os bocados para o oriente e para o ocidente, símbolo da vida humana; depois a multidão dispersava. Os iniciados conservavam com grande respeito religioso o fato que haviam vestido no dia da iniciação e, quando já estava usado e velho, consagravam-no à deusa.

Celebravam-se ainda em honra de *Ceres* outras festas chamadas *Tesmofórias,* em reconhecimento das leis sábias que ela dera aos mortais.

Ceres é representada sob a figura de uma mulher bela e majestosa, a cabeça coroada de espigas, tendo numa das mãos uma fouce e na outra um molho de espigas; outras vezes põem-lhe também numa das mãos um archote, em memória das viagens que fez à procura da filha.

Ceres mostrou-se implacável para com um rei da Tessália, chamado *Eresiqueton*, que despresando o seu culto, devastou um bosque que lhe era consagrado; para o castigar desta profanação, enviou-lhe uma tão horrível fome, que o obrigou a devorar todos os seus bens, sem jamais se poder saciar. Reduzido à extrema penúria, vendeu a sua própria filha, chamada *Metra*, que dotada por *Neptuno* com o dom de se transformar, passava de mão em mão sob diversas figuras, sempre vendida a novos senhores; êste recurso porém não foi suficiente e *Eresiqueton* aguilhoado sempre pela fome acabou por morrer devorando os seus próprios membros. Esta fábula representa os homens ávidos, que, em vez de cultivarem a terra, se apressam a gosar dos seus produtos.

PLUTO ou PLUTUS

Pluto, deus das riquezas, seus atributos

Pluto, personificação da riqueza, era filho de *Ceres* e de *Jasion*, isto é da agricultura e do trabalho; na sua juventude, era dotado de uma excelente vista, mas como se gabasse, um dia diante do soberano dos deuses, de só proteger os que eram virtuosos e justos, *Júpiter*, fazendo-lhe perder a vista, quis que as riquezas viessem a tocar indiferentemente tanto aos bons como aos maus. Em Atenas, êste deus velava pela guarda do tesouro público e representavam-no sob a figura dum velho cego e côxo com uma bôlsa na mão. *Vinha lentamente*, diziam os antigos, *mas fugia àgilmente.*

CAPÍTULO XIV

Baco

(deus do vinho)

Seu nascimento — Suas viagens e conquistas — Seu culto e festas

Seu nascimento

O primeiro homem que, segundo narram os antigos, plantou e cultivou a vinha e transmitiu essa preciosa descoberta aos homens, conseguiu dêles todo o respeito e inolvidável gratidão; seu nome perpetuou-se na memória dos homens, e, quando começou a apoteose da natureza, colocaram-no na ordem dos deuses sob o nome de *Baco;* a sua vida, como a de tôdas as divindades, encontra-se cheia de incidentes maravilhosos e sobrecarregada de símbolos. Segundo a mitologia grega, *Baco,* deus do vinho e da alegria, era filho de *Júpiter* e de *Semele,* princesa tebana. Sua mãe, cedendo aos conselhos pérfidos da ciumenta *Juno,* pediu instantemente a *Júpiter* que se lhe mostrasse com tôda a sua glória, brilho, majestade e poder, o que êle lhe concedeu dificultosamente; foi vítima da sua curiosidade, porque *Júpiter* apareceu-lhe armado de raios, relâmpagos e trovões que pegaram fogo ao seu palácio e ela pereceu nas chamas. *Semele* estava para dar à luz um filho que foi salvo por *Mercúrio,* levando-o nas suas azas para o Olimpo; *Júpiter,* para o subtrair aos olhares da sua im-

placável esposa, escondeu-o na barriga da perna; explica-se esta circunstância, dizendo que a criança foi criada sôbre uma montanha da Índia chamada *Meros*, palavra que na língua grega significa *barriga da perna.*

BACO

Algum tempo depois, o pequeno *Baco* saiu do seu esconderijo e foi confiado aos cuidados da sua velha tia *Ino*, que lhe deu por amas as *Ninfas* e as *Horas* e mais tarde um agricultor chamado *Sileno* encarregou-se da sua educação e ensinou-lhe a cultura da vinha. *Juno*, tendo descoberto o lugar onde se ocultava a criança, perseguiu-a para não escapar à sua vingança; um dia *Baco*, muito fatigado, adormecu à sombra de uma árvore, *Juno* mandou-lhe uma enorme serpente de duas cabeças; ao ruído feito por êste animal, *Baco* acordou e

teve tempo de o estrangular. Uma outra vez, *Juno* feriu-o de loucura e *Baco* pôs-se a correr o mundo até à Frígia, onde *Cibele* o curou, depois de o ter admitido nas iniciações do seu culto. Ainda escapou a outro perigo: tinha adormecido na ilha de Naxos, quando os piratas tírios, inspirados por *Juno*, vieram roubá-lo e prendê-lo; mas o deus despertando quebrou os laços e na sua cólera transformou os piratas em delfins.

Viagens e conquistas de Baco

Baco entretanto cresceu, e, depois de ter ajudado *Júpiter* duma maneira gloriosa a vencer os gigantes, resolveu fazer-se heroi e ultrapassar a glória dos mais ilustres conquistadores. Os seus projectos de conquistas nada tinham de terrível e de sanguinário, o seu único deseja era levar a civilização e a arte de fazer o vinho às regiões mais remotas; partiu pois para as Índias acompanhado do velho *Sileno* e dum grupo de homens e de mulheres armados de tirsos *(lança ou dardo ornado de era e pâmpano, terminado em pinha)* e de tambores. *Baco* ia no seu carro puxado por dois tigres, levava a cabeça coroada de era e de pâmpano e um tirso lhe servia de scetro. O exército civilizador chegou finalmente à terra desejada que em pouco tempo foi submetida ao suave e pacífico domínio do deus das vindimas e as nações visinhas vieram, de sua livre vontade, submeter-se à sua lei: depois de lhes ter ensinado a arte de cultivar a vinha, depois de ter estabelecido por tôda a parte a mais perfeita harmonia, *Baco* embarcou levando consigo o amor e a saudade dos povos que havia conquistado.

Baco seguiu o caminho da Grécia; o seu navio embalado pelas vagas foi impelido para a ilha de Naxos, ilha selvagem e deserta que já lhe havia sido fatal; um dia passeando ao pé de um rochedo, contra o qual o mar vinha quebrar-se, ouviu

uma voz lastimosa que parecia sair do fundo de uma gruta, aproxima-se, escuta, e de repente uma donzela, pálida, de cabelos desgrenhados, corre a deitar-se ao mar; *Baco,* mais rápido que o raio, precipita-se e detem-na à borda do abismo. Esta infeliz era *Ariana,* filha de *Minos,* rei de Creta, abandonado por *Teseo,* seu esposo, nesta árida costa; ela conta a *Baco* as suas dores, as suas noites de angústia passadas nesta medonha solidão e as lágrimas que derramou; o deus reanima-a, consola-a com benévolas palavras; o socêgo renasce a pouco e pouco na sua alma, consente em viver e em ser sua esposa. Alguns anos depois *Ariana* morre e o seu corpo foi transportado ao céu para entre as constelações.

Baco, para se distrair da sua dor, abandonou a ilha de Naxos e derigiu-se para a Ática; tôdas as cidades porfiaram em lhe abrir as suas portas e o povo juncava de flôres os caminhos por onde passava.

O rei da Ática, *Inaco,* deu-lhe hospitalidade no seu palácio; chegado o tempo das vindimas, êste príncipe reüniu todos os pastores do vale de Atenas e deu-lhes a provar o sumo das uvas; encheram-se os copos e os pastores, habituados à água das fontes, em breve sentiram os efeitos da embriaguez; julgando-se envenenados, precipitaram-se contra o rei a quem mataram e lançaram o seu corpo a um pôço. Sua fllha *Erigone* inquieta pelo destino de seu pai, procurou-o por tôda a parte; atraída pelos latidos de uma cadelinha chamada *Mera,* que seguia sempre o dono, e seguindo o caminho que a cadelinha lhe indicava puxando-a pelo vestido, dirige-se até à borda do pôço e ali descobriu, horrorizada, o corpo do pai todo ensangüentado e mutilado; no seu desespêro, enforcou-se numa árvore que sombreava a fonte, e a fiel *Mera,* sempre deitada no mesmo lugar, morreu de fome e de dor.

Júpiter fez transportar estas três vítimas para o firmamento; *Inaco* veio a ser a constelação do *Boieiro, Erigone* a da *Virgem* e *Mera* ficou fazendo parte da canícula sob o nome

de *Sirio*. Os pastores, para expiarem o seu crime, levantaram um altar a *Inaco* e instituiram em sua honra festas que se celebravam balouçando-se sôbre uma corda atada a duas árvores.

Baco, sempre inconsolável pela perda de *Ariana*, quis descer aos infernos para tornar a ver sua esposa querida, entrou

SILENO

no sombrio império de *Plutão* e ali permaneceu três anos; em seguida voltou à terra e, quando viu que a cultura da vinha estava popularizada num grande número de regiões, compreendeu que a sua missão estava acabada e subiu para o Olimpo, levando a saudade e o reconhecimento dos povos. contudo deixou na terra seu velho pai adoptivo, *Sileno*, como se fôra êle próprio. *Sileno* era um velho corpulento, calvo, baixo, sempre dotado de bom humor, jovial, de copo na mão

que tão depressa estava vasio como se enchia logo, sempre embriagado, caminhando umas vezes montado num burro, outras a pé encostado a um tirso. *Sileno* fixou a sua residência na Arcádia, submeteu esta região e o seu domínio foi tão suave que os habitantes lhes ergueram altares. Tôdas as vezes que havia qualquer festa no Olimpo, o bom *Sileno* via chegar sempre um mensageiro dos deuses para o transportar às regiões celestes onde com satisfação e alegria se sentava à mesa dos imortais, que êle deliciava com os seus ditos e gracejos.

Culto e festas de Baco

O culto de *Baco,* originário do Egipto, propagou-se ràpidamente por tôda a terra; em Atenas, as suas festas, chamadas *Dionísias,* de *Dionísio* seu nome, celebravam-se com a maior magnificência; realizavam-se todos os anos nos meses de março e de setembro; logo ao amanhecer o seu templo era adornado de tapeçarias, de pâmpano e de era; os sacerdotes levavam processionalmente a sua estátua através das vinhas e pelas montanhas, em seguida vinham as *Bacantes, Bassarides, Tijíades* ou *Ménades* sacerdotisas do deus, dançando cadenceadamente, cantando hinos, trazendo açafates de ouro cheios de frutos e de serpentes domesticadas; quando o cortejo passava nas ruas, os habitantes matavam um porco às portas das suas casas; chegados a uma figueira plantada fora das muralhas, os sacerdotes sacrificavam um bode e voltavam triunfantemente trazendo o holocausto e a estátua até ao adro do templo, onde queimavam então as gorduras e as entranhas das vítimas, sendo o resto da carne distribuída pelos assistentes.

À tarde havia um grande banquete presidido pelas bacantes e que degenerava a maior parte das vezes em orgia, em conseqüência das copiosas libações feitas em honra do deus da vinha.

Estas festas chamavam-se também *Bacanais* do nome de Baco, ou *Trietérica* por se celebrarem de três em três anos e ainda *Orgias* pelo entusiasmo e furor com que se faziam.

Roma adoptou as *Dionísias* gregas sob o nome de *Bacanais* e lá, também elas perderam o carácter religioso e sagrado, tornando-se a origem de imoralidades e de desordens, a tal ponto, que o senado se viu obrigado a suprimi-las; mas os costumes populares prevaleceram, a lei tornou-se nula e as mesmas festas reapareceram, depois de uma curta interrupção, mais infames e mais licenciosas ainda. Os sacerdotes de *Baco*, coroados de era, o rosto sujo de bôrras de vinho, passeavam processionalmente o seu padroeiro com todos os seus atributos; a seguir vinham as bacantes cobertas com peles de tigres atadas na cintura com era, umas de cabelos desgrenhados com archotes acesos, outras, armadas de tirsos e de tambores, de olhar chamejante e furiosas, corriam, dançavam, saltavam convulsivamente no meio do cortejo; depois, uma multidão de homens vestidos de *sátiros* arrastando bodes ornados de grinaldas e destinados a serem imolados; finalmente o deus *Pan*, com a sua flauta, seguido do velho *Sileno* que a custo se podia conter nas pernas de embriagado que estava; em tôdas as paragens que o cortejo fazia, ou se imolava um bode, porque comia a vinha em flor, ou uma pêga, ave faladora, por ser a imagem viva da indiscrição dos bebedores.

Baco era muito cioso das honras que lhe eram devidas e castigava cruelmente os que ousavam recusar-lhas, a Fábula transmitiu-nos algumas das suas vinganças: *Penteo*, rei de Tebas, não tendo querido tomar parte nas orgias que se celebravam em honra do deus do vinho, mandou que lhe trouxessem *Baco* amarrado de pés e mãos; *Baco* transformou-se em *Acetes*, um dos seus pilotos, e logo que o meteram na prisão, saiu dela sem ser visto, e tal furor inspirou à família real que a sua própria mãe e suas tias fizeram em pedaços a *Penteo*.

Licurgo, rei da Trácia, foi privado da vista por ter querido parar a marcha dos sacerdotes de *Baco.* As filhas de *Mineo,* rei de Orcomenes na Beócia, culpadas de não terem interrompido os seus trabalhos durante as festas de *Baco,* foram metamorfoseadas em morcegos.

Representavam *Baco* sob a forma de um mancebo de cabeleira loura e flutuante, sôbre um carro puchado por tigres ou panteras, a cabeça coroada de pâmpano e de era e algumas vezes por cima desta coroa dois chavelhos, alusão à primeira junta de bois que foi jungida para o trabalho da terra; numa das mão um tirso com uma videira entrelaçada, na outra um copo. Geralmente *Baco,* o conquistador e o civilizador, tinha só o tirso; *Baco,* o deus dos bebedores, tinha o copo e estava sentado sôbre uma pipa e dos hombros pendia-lhe uma pele de leopardo.

Semelhança interessante entre Baco e Moisés

BACO

Baco nasceu no Egipto, e teve duas mães: *Júpiter* e *Semele;* foi encontrado abandonado pela mãe na ilha de Naxo; esta circunstância, de ter sido salvo das àguas, deu-lhe o nome de *Misas,* que quer dizer *salvo das àguas.*

Baco passou o mar *Roxo* com um grande exército, composto de homens e de mulheres e foi fazer a conquista da *Índia.*

MOISÉS

Moisés, natural do Egipto, teve duas mães, uma que o deu a luz, outra que o adoptou; foi abandonado nas margens do Nilo, chamaram-no *Moisés,* que quer dizer *salvo das águas.*

Moisés atravessou o mar *Vermelho* e com um numeroso exército de homens e de mulheres entrou na Arábia e fez a conquista da *Terra da Promissão.*

A fábula dá hastes a êste Deus e mete-lhe na mão um tirso formidável.

Baco foi criado numa montanha chamado Nisa.

Baco castigou cruelmente *Penteo*, filho de *Echion* e de *Agave*, por impedir os tebanas de celebrar as suas festas.

A *Baco* se deve a invenção do vinho.

Moisés tinha na testa dois raios de luz e trazia na mão uma vara milagrosa.

Moisés passou quarenta dias sôbre o monte Sinai.

Moisés puniu severamente *Faraó*, que recusou deixar sair o povo israelita para ir fazer sacrifícios.

Foi no tempo de *Moisés* que se achou o famoso cacho de uvas da *Terra da Promissão* e que foi transportado com muito trabalho por dois homens.

Além de *Dionísio* do nome *Dios* deus e de *Nisa* cidade onde foi criado, teve *Baco* outros nomes: *Evan* e *Hyie*, que significam *valor* e *filho* pelas maravilhas que obrou na guerra dos gigantes, palavras que *Júpiter* repetia muitas vezes para o animar; *Liber* e *Liæus*, porque o vinho inspira a liberdade e dissipa a melancolia; *Bromio, Iaco* ou *Baco* pelo som dos gritos que davam as *Bacantes*.

Vulcano

(deus do fogo)

Nascimento, trabalhos, culto e atributos de Vulcano. — Os Cíclopes

Houve um homem chamado *Vulcano* que foi o primeiro que descobriu a acção do fogo sôbre os metais, que soube extraí-los das montanhas onde estavam sepultados e que, com

a ajuda de fornos escavados nos rochedos da ilha de Lemnos, os modelou segundo os seus caprichos e necessidades. Os povos, em reconhecimento, colocaram-no entre os imortais, fizeram-no filho de *Júpiter* e de *Juno* e veneraram-no como deus do fogo.

VULCANO

Sua mãe, envergonhada por êle ser extremamente feio e disforme, não podia consolar-se de o ter dado à luz; apesar de tudo *Vulcano* amava muito a sua mãe e a tal ponto, que tendo *Júpiter,* num acesso de cólera, mandado suspender *Juno* à abóbada celeste por uma cadeia de ouro, êle apressou-se a libertá-la; infelizmente para êle, *Júpiter* viu-o e precipitou-o, com um pontapé, do céu; o desgraçado atravessou durante nove dias as regiões aéreas e veio cair na ilha de Lemnos.

Os habitantes da ilha prodigalizaram-lhe todos os cuidados, mas êle ficou sempre coxo por ter quebrado uma perna; *Vulcano* querendo mostrar o seu reconhecimento a êste povo hospitaleiro, ensinou-lhe a tirar a faísca escondida na pedra, a alimentar a chama e a servir-se dela para fundir os metais e os modelos; estabeleceu forjas e pôs-se fabricar utensílios de lavoura, colares e braceletes para as donzelas, armaduras de bronze e de aço para os guerreiros, etc. Os deuses ouviram falar das maravilhosas obras do hábil astista e quiseram ter também produtos da sua indústria; *Vulcano* viu-se obrigado a aumentar as suas forjas e a admitir companheiros.

Escavando as montanhas para delas extrair os metais, o mármore e o granito, encontrou uma raça de homens monstruosos, atados dois a dois e metidos em imensas cavernas, eram os *Cíclopes,* filhos de *Cælus* e de *Telus,* que *Júpiter* aprisionara nas entranhas da terra por terem tomado parte na revolta dos Titães.

Segundo a história, os *Cíclopes* foram os primeiros habitantes da Cicília, estabeleceram-se nas vizinhanças do monte Etna, que os poetas consideravam como a oficina de *Vulcano.*

Êsses seres hediondos e disformes tinham um só ôlho redondo e enorme no meio da testa; *Vulcano* conhecendo o partido que poderia tirar dêstes robustos gigantes, habituados a viver nos subterrâneos, presenteou *Júpiter* com uma arma poderosa suplicando-lhe que desse a liberdade aos cativos para êles o ajudarem nos seu trabalhos, a súplica foi deferida e os *Cíclopes* em número de cem chegaram à ilha de Lemnos e fabricaram uma quantidade enorme de raios para o soberano dos deuses durante a guerra dos gigantes.

Mais tarde foi também com um dêsses raios que o deus da medicina, *Esculápio,* foi fulminado. *Apolo* fez cair a sua vingança sôbre os ferreiros de *Vulcano,* os quais foram todos mortos às frèchadas; *Vulcano,* privado dos seus companheiros, abandonou os seus fornos e voltou para o Olimpo, onde cons-

truiu um palácio de ouro e de cristal dividido em tantas compartimentos espaçosos quantas eram as divindades e fez mais um trono de ouro para o soberano dos deuses. O infantigável artista, para agradar a *Tetis,* divindade do Oceano, forjou uma armadura de aço e de bronze para seu filho *Aquiles* e foi êle ainda que fabricou o famoso scetro de *Agamemnon*, o colar de *Hermione,* a coroa de *Ariadne,* as armas de *Eneas,* o palácio do Sol, o celebre cão de bronze que forjou e animou, etc., obras-primas da história fabulosa.

Vulcano teve templos no Egipto, na Grécia e em Roma; *Menés,* rei do Egipto, levantou-lhe em Menfis um templo de uma grade magnificência que os seus sucessores porfiaram em embelezar. Em Atenas, celebravam-se festas em sua honra, eram corridas chamadas *Lampadofores,* ou *porta-archotes,* uma espécie de combates de lança; os campiões levavam na mão uma tocha acesa e aquele, cuja tocha se apagava durante a corrida, era obrigado a sair vergonhosamente da arena e o que era vencido, tinha de a dar ao primeiro que tivesse chegado à baliza.

Rómulo primeiro rei de Roma, mandou construir fora das muralhas um templo dedicado a êste deus e instituiu festas chamadas *Vulcanais,* que duravam oito dias; durante elas acendiam-se fogos em diversos bairros da cidade e nas colinas, no brazeiro lançavam todos os animais que encontravam; a guarda do templo era confiada à vigilância de quatro cães; consagravam-lhe o leão, porque êste animal, quando se enfurece, parece lançar fogo pelos olhos.

Representavam êste deus encostado a uma bigorna, os braços nus, os cabelos desgrenhados, as pernas cambáias, a cabeça ou descoberta ou com um boné redondo e ponteagudo, na mão um martelo e na outra uma tenaz.

Vulcano, como já dissemos, desposou *Venus,* deusa da beleza.

Esta fábula de *Vulcano* parece ter tido a sua origem em *Tubalcain,* filho de *Lamech,* a quem a Bíblia atribui a arte de fundir e bater os metais.

Os poetas deram a *Vulcano* os sobrenomes de *Lemnius* da ilha de *Lemnos, Mulciber* por forjar o ferro, e *Tardipes* por ser coxo.

CAPÍTULO XV

Divindades subalternas

Pales — Flora — Zéfiro — Pomona — Vertumno — Pan — Termo ou Termino — Silvano — Sátiros — Faunos — Ninfas.

As grandes divindades terrestres eram *Cibeles* ou a terra, *Ceres* ou a agricultura, *Baco* ou a vinha, *Vulcano* ou o fogo A imaginação dos homens, uma vez de posse do mundo material, e sempre pronta a produzir, não se deteve nestas personificações superiores, agrupou em volta de si uma multidão de elementos dos quais fez outros tantos deuses.

A terra inteira, com tudo o que ela encerra e o que produz, foi traduzida em pessoas divinas; os prados, as flôres, os frutos, as estações, os bosques, os caminhos, as fontes e as montanhas, tiveram as suas divindades particulares, mas o culto destas divindades não foi universalmente reconhecido, e daqui a qualificação de deuses subalternos que lhes foi dada; o círculo dos seus atributos era restrito e não saía daquilo a que presidiam.

Pales era a deusa dos pastores e dos rebanhos, tinha em Roma festas chamadas *Palílias* ou *Parílias* que se celebravam no mês de março, época do ano em que a germinação se desenvolve, eram especialmente solenizadas pelos pastores que supli-cavam da deusa a sua benéfica solicitude para o alimento dos rebanhos.

Ao nascer do dia os pastores vestiam os seus melhores fatos, purificavam os rebanhos e os currais fazendo à entrada fogueiras alimentadas com enxofre, pinho, loureiro e rosmaninho; depois desta purificação expiatória, ofereciam pela mão do sacerdote, leite, mel e bolos de farinha de milho ou de puro trigo, em seguida realizava-se uma refeição pública e à noute acendiam em diferentes bairros fogueiras que se divertiam a saltar e em volta dos quais dançavam fazendo-se acompanhar de tambores, pratos e cantigas; estas festas também se celebravam no primeiro de maio, dia da fundação de Roma.

Flora era a deusa das flôres, a graciosa alegoria da primavera, teve por esposo o louro *Zéfiro* cujo tépido sofro acaricia as flôres e dá vida à natureza. Foram os Sabinos os primeiros que lhe dedicaram templos e que mais tarde, quando passaram a fazer parte do povo romano, introduziram em Roma o culto desta deusa. As suas festas eram anuais e chamavam-se *Florália*, duravam seis dias, começavam no mês de abril, estas festas produziram os *jogos Florais*, tão famosos na antiguidade; estes jogos celebravam-se em Roma durante a noute, à luz dos archotes, no grande circo da rua Patrícia; o sentimento religioso, que os caracterizava na sua origem, desapareceu bem depressa e estas reüniões nocturnas trouxeram consigo grande quantidade de escândalos e de desordens. Representavam *Flora* brilhante de frescura e de juventude, no meio dos lírios e das rosas, tendo uma cornucópia donde saem frutos e flores.

Outros autores dizem que houve em Roma uma dama, que vivia muito licenciosamente e que, por sua morte, nomeou o Senado seu herdeiro; esta dama chamava-se *Cloris*, mas como este nome recordava as suas dissoluções, foi-lhe substituído pelo de *Flora*.

Pomona presidia aos frutos, aos pomares e aos jardins, foi esposa de *Vertumno* divindade das estações. *Pomona* fizera voto de nunca se casar e *Vertumno* foi abrigado a exgotar

junto dela todos os recursos para conseguir a sua união; para vencer todos os obstáculos que se opunham ao seu desejo, implorou e conseguiu dos deuses o favor de mudar de figura à sua vontade. Primeiro mostrou-se à deusa sob a forma de

POMONA

um jovem lavrador curvado sôbre a charrua desde o nascer até ao pôr do sol; vendo que *Pomona* colhia os seus frutos e cultivava as suas árvores sem dignar-se ao menos deitar-lhe um olhar, tomou a feição de um ceifeiro, ceifando sempre com um ardor sem igual, mas *Pomona* nada se importava com êle; reapareceu terceira vez sob a forma de um vinhateiro, mas não

foi mais feliz e voltou à tarde para a sua cabana triste e desesperado; finalmente apresentou-se-lhe sob as feições de uma velha muito faladora que *Pomona*, aborrecida de viver só, tomou para o seu serviço; *Vertumno*, tendo ganho a pouco e pouco as boas graças da deusa, desfez-se um dia das rugas e dos anos e apresentou-se-lhe risonho e alegre, *Pomona* consentiu finalmente em tomá-lo por esposo. Esta transformação de *Vertumno* representa o ano com as suas variações sucessivas; o lavrador é o símbolo da primavera, o ceifeiro o do estio, o vinhateiro o do outono e a velha o do inverno.

O culto de *Pomona* vindo da Etrúria, introduziu-se em Roma. Representavam esta deusa ornada de ramos com frutas e flôres. *Vertumno* tinha em Roma um templo e em outubro celebravam-se as suas festas; representavam-no sob a forma de um joven coroado de flôres e de espigas, aos hombros uma pele de animal selvagem e na mão um podão para podar as arvores.

Pan, na tradição egípcia era considerado como o princípio da fecundidade da natureza, e como tal, colocado no número dos deuses, em cada cidade do Egipto tinha templos e estátuas. No mito grego, *Pan* era uma divindade secundária e subalterna, presidindo aos campos e às florestas. A Fábula ora o considera filho de *Júpiter*, ora de *Mercúrio;* nasceu com chavelhos, pernas e pêlo de bode; À sua aparição, as ninfas da Arcádia fugiram espavoridas, dando gritos de terror; seu pai não podendo encontrar-lhe uma ama, pegou nele às costas e transportou-o para o Olimpo; à vista desta pobre e malfadada criatura, os imortais e principalmente *Baco* deram tão grande gargalhada que a abóbada do Olimpo tôda estremeceu.

Pan, reconduzido à Arcádia, e não podendo por causa da sua fealdade viver com os homens, foi para os bosques e fez-se companheiro dos bodes e dos lôbos. Tendo sabido que os *Titães* se reüniriam sôbre a terra para escalar o Olimpo, foi ao lugar dessa reünião; prèviamente tinha apanhado à

beira-mar muitas conchas e delas fez sair sons tão pavorosos, que os *Titães* cheios de susto puzeram-se a fugir em tôdas as direcções (daqui a origem da expressão *terror pânico)*. Deve-se a êste deus a invenção da flauta de sete canudos, chamada pelos gregos *Syrinx,* isto é, um instrumento composto de sete canudos de canas cortados desigualmente; esta des-

PAN

coberta tornou-o tão orgulhoso, que ousou desafiar o próprio *Apolo;* foi vencido neste certame e sabe-se que *Midas,* tendo-lhe atribuído a vitória, recebeu, em castigo da sua ignorância, orelhas de burro.

Pan era o deus dos pastores, dos vales verdejantes e férteis, das florestas sombrias e espessas, protegia os rebanhos, vivificava os pastos e domesticava os animais selvagens. Na Grécia pouca atenção se prestou a esta divindade, mas em Roma foi muito venerada e cheia das maiores homenagens.

As festas, que se celebravam, em Roma em honra do deus

Pan no mês de Fevereiro, chamavam-se *Lupercales*, do lugar denominado *Lupercal*, que *Evandro* lhe consagrou e em memória de *Rómulo* e *Remo* terem sido amamentados por uma lôba; os seus sacerdotes, pela mesma razão, eram chamados *Luperci;* ofereciam-lhe leite, mel, duas cabras e um cão; a pele das vítimas, cortada pelos sacerdotes em tiras, servia para chicotes com que as crianças brincavam. Como personificação da natureza fecunda e produtora de tôdas as cousas, representavam *Pan* com chavelhos, símbolo dos raios do sol; com uma pele de animal selvagem estrelada sôbre o peito, imagem da abóbada celeste com os astros; encarnação viva e purpúrea, para designar o calor e o brilho do céu; as pernas e os pés cheios de pêlos, alegoria da natureza inferior ou da terra com as árvores e as plantas; como guarda dos bosques e protector dos rebanhos, tinha o corpo de um bode e um cajado na mão.

Termo ou *Termino* era um deus de origem romana inventado por *Numa Pompílio*. Os primeiros habitantes de Roma eram salteadores e escravos fugitivos, habituados ao roubo e ao saque. *Numa* para proteger as propriedades, fez limitar os campos com umas pedras quadradas as quais tornou divindades imóveis e implacáveis. Também lhe levantou um templo sôbre a rocha Tarpeia. Quando *Tarquínio, o suberbo,* quis construir sôbre o monte Capitólio um templo a *Júpiter*, foi preciso demolir os altares e estátuas que ali se encontravam; todos os deuses benévolos consentiram na sua mudança, só o deus *Termo* ficou sempre no seu lugar agarrado ao rochedo; êste conto espalhou-se pelo povo para lhe persuadir que a causa mais sagrada, que êle tinha, eram os limites dos campos e por esta razão os que tinham o atrevimento de mudá-los eram entregues às *Fúrias* sendo permitido matá-los.

Celebravam-se no mez de fevereiro as festas chamadas *Terminais* e em quanto elas duravam *(Terminália)* os marcos das estradas, das ruas e dos campos estavam ornados de gri-

naldas de flôres, regavam-nos com leite e tingiam-nos com o sangue dos cordeiros imolados em honra do deus *Termo*. Estas festas celebravam-se no último dia do mês de Fevereiro e terminavam assim o ano.

Antes de *Numa Pompílio*, os romanos adoravam *Júpiter* sob o nome de *Júpiter Terminalis*, e os gregos honraram o deus protector dos limites com o nome de *Júpiter Horius*.

Silvano, divindade campestre, era o protector das florestas e dos bosques, passava por ser filho de *Fauno*, com o qual se confundia muitas vezes.

Era venerado em tôda a Itália e em Roma tinha dois templos, um sôbre o monte Viminal, outro à beira-mar; os seus sacerdotes, que formavam um dos principais colégios de Roma, ornavam os seus altares com ramos de pinheiros e de ciprestes. *Silvano* era o inimigo dos rapazes, por causa sem dúvida da inclinação, que quási todos os rapazes têm para quebrar os ramos das árvores.

Sátiros eram deuses campestres, habitantes dos bosques sombrios, eram de uma pavorosa fealdade, peludos, chavelhos na cabeça e pés de bode; como êles assustavam e punham em debandada os rebanhos, os pastores, para os tornarem propícios, ofereciam-lhes os primeiros frutos e os filhos recem-nascidos das suas ovelhas.

Faunos, divindades campestres da mesma forma e da mesma natureza dos sátiros, tinham também as mesmas atribuïções, mas eram menos peludos, com chavelhos mais pequenos e menos selvagens. Na ordem hierárquica, tinham uma certa superioridade sôbre os seus irmãos de origem.

Descendiam de *Fauno*, terceiro rei de Itália, que foi o primeiro que ensinou os trabalhos da agricultura aos habitantes da região; consagravam-lhes o pinheiro e a oliveira.

Ninfas, primitivamente eram as almas dos mortos, que os poetas faziam voltar do *Tártaro* e andar vagueando em volta dos túmulos e das habitações que tinham deixado sôbre a

terra; viam-nas nos vales, à beira dos rios e das fontes, à entrada das grutas, sob formas ligeiras, aérias, vaporosas, envolvidas em nuvens e nevoeiros. Mais tarde deram o nome de *Ninfas* às donzelas saídas do sangue dos deuses e dos homens, eram sempre novas, não eram imortais, mas podiam morrer depois de uma revolução indeterminada de séculos: o universo estava cheio destas graciosas divindades; as que redemoinhavam nas esferas do céu chamavam-se *Urânias,* as que habitavam grutas de cristal no fundo das àguas chamavam-se *Oceânidas*, *Oceânitidas* e *Naiades;* as *Oreadas* povoavam as montanhas e as *Napeias* percorriam os bosques e os prados; as ninfas das florestas eram as *Hamadríades,* as ninfas das àrvores as *Dríades* e estas nasciam e morriam com a árvore que protegiam; as *Nereides* comandavam sôbre o mar e destas a mais ilustre chamava-se *Tetis,* que inspirou amor a *Júpiter*, mas êste a deu por esposa a *Peleu*, pai de *Aquiles.*

As ninfas tinham em Roma um templo célebre que foi incendiado por *Clódio* pelos fins da república. Ofereciam-lhes leite, mel, bôlos e mais tarde sacrificavam-lhes cabras e cordeiros. Representavam-nas sob a forma de donzelas, sempre jovens, trazendo açafates ou urnas, os cabelos anelados e flutuantes sôbre os hombros.

O nome *Ninfa* significa uma môça desposada de pouco tempo, uma noiva; depois foi dado a deusas que se representavam sob a figura de donzelas. Os poetas entendiam que todo o universo estava cheio de ninfas e por isso davam êste nome não só a damas ilustres, mas também a simples pastoras e a tôdas as donzelas célebres pela sua gentileza e dignas de figurarem nos seus poemas.

Numa Pompílio, para persuadir o povo romano, de que o culto religioso, que ententou estabelecer, era divino, dizia-se inspirado pela ninfa Egéria.

Também se julga que a palavra *ninfa* vem de *linfa, água* ou da palavra fenícia *nefas, alma.*

CAPÍTULO XVI

Divindades do mar

Oceano — Tetis — alguns rios deuses e as Oceânitides ou Oceânides — Neptuno e Anfitrite.

O mar com as suas águas incorruptíveis, as suas marés, a sua imensidade, o seu poder e as suas tempestades excitou vivamente a imaginação dos homens. Da mesma maneira que fizeram do céu e da terra divindades isoladas, personificaram a água e fizeram dela um ser encarregado de governar tudo o que dependia do seu vasto império. A fonte murmuradora, o rio majestoso, o lago imóvel, a corrente impetuosa, tornaram-se os tributários dêsse deus poderoso, chamado *Oceano*, filho de *Cœlus* e de *Telus;* habitava no fundo dos mares num palácio de coral e de pérolas, tendo por scetro um tridente e por trôno uma concha incrustada de pedraria. Representavam-no deitado sôbre as ondas, por cima da fronte duas tenazes de caranguejo e aos pés um monstro marinho, com uma urna imensa, inexgotável, de onde saem em cachão grandes jactos d'água. *Oceano* desposou *Tétis* e desta união nasceram rios e um grande número de *Oceânitides* ou *Oceânides.*

Todos estes filhos herdaram de seu pai uma porção da divindade e gozavam de quási tôdas as prerrogativas do velho *Oceano* na esfera da acção que lhes era reservada.

Os rios mais célebres e que eram considerados como deuses nas narrações mitológicas eram o *Aquelôo*, o *Eurotas*, o *Pactolo* e o *Tibre.*

Aquelôo tem a sua origem nas montanhas do Pindo e vai lançar-se no mar Jónico.

Um dia que *Hércules* perseguia *Dejanira*, noiva dêste rio, deus, *Aquelôo* enfurecido súbitamente à vista do seu rival precipitou-se fora das suas margens e inundou com as suas àguas os campos marginais. *Hércules* conseguiu domá-lo e atravessou-o a nado; então *Aquelôo* tomou a forma de um touro, mas não foi mais feliz, porque na luta perdeu um dos chavelhos e envergonhado da sua derrota foi esconder-se no fundo da sua nascente.

Eurotas, rio da Lacónia, regava a cidade de Sparta; os espartanos adoravam-no como um deus e davam-lhe o nome *Rio-rei*, nome que ainda conserva. As margens désta rio eram orladas de murta, de loureiros e de oliveiras; *Diana* a caçadora gostava à tarde de se banhar nas suas frescas e límpidas águas; foi também nas suas margens que *Dafne* foi transformada em loureiro e que *Castor* e *Polux*, filhos de *Júpiter*, se entregavam aos seus exercícios gimnásticos

Pactolo, rio da Frígia, recebeu de *Midas* o maravilhoso dom de levar nas suas águas pequenas lâminas de ouro; dizia-se também que as pedras das suas margens, uma vez colocadas junto de um tesouro, davam sons tão estranhos e tão misteriosos que os ladrões fugiam cheios de mêdo.

Tibre, rio de Itália, atravessa a cidade de Roma, é personificado pelos pintores e pelos poetas sob a figura de um velho, com os cabelos coroados de flôres e de frutos, símbolo da fertilidade das suas margens. A seus pés está deitada uma lôba amamentando *Rómulo* e *Remo*.

Entre outros, eram também deuses, os rios *Alfeo* na Peloponeso, o *Cefiso* na Ática, o *Scamandro* e o *Simois* em Tróia.

Todos estes deuses rios eram representados sob a forma humana com uma barba de limos, a cabeça coroada de juncos e sobraçando uma urna de onde saem as ondas; quando as

suas águas eram navegáveis tinham mais uma âncora, um leme ou um remo.

As *Oceânitides* eram representadas por meninas de olhos azuis, cabelos molhados e da côr das ondas; eram as padroeiras dos navegantes cujas barcas elas conduziam através da imensa extensão dos mares, protegendo-os contra os recifes e contra as tempestades, por isso, no momento dedes fraldarem as velas, todos os marinheiros lhes dirigiam súplicas; se durante a travesssia uma tempestade se levantava, sacrificavam-lhes um touro preto, e o sangue da vítima, recolhido numa urna, era deitado gota a gota no mar para lhe apaziguar o furor.

O velho Oceano, assustado com a multiplicidade dos seus filhos, recuou perante a dificuldade de divididir o seu império em parte iguais ao número dos pretendentes, e, de acôrdo com sua esposa *Tetis*, resolveu desembaraçar-se de um tão pesado fardo para a sua idade e cedeu o império dos mares a seu sobrinho *Neptuno,* contudo, reservou para si o direito de soberania os seus Estados e conservaram o seu nome.

Neptuno

(deus dos mares)

Nascimento, festas, viagens, culto e atributos de Neptuno.

Neptuno deus dos mares, era filho de *Cibele* e de *Saturno;* como seus irmãos e irmãs escapou à voracidade do pai, graças a sua mãe, que fez engulir a *Saturno* um potro envolvido em cueiros; *Cibele* fez descer o menino, com tôdas as precauções do Olimpo e escondeu-o num curral da Arcàdia confiando-o aos cuidados de um pastor chamado *Arno.* Depois de crescido, ajudou seu irmão *Júpiter* na luta contra os *Titães* que êle encarcerou no *Tártaro* depois de os prender com grossas cadeias.

Na guerra dos Gigantes, não mostrou a mesma coragem, foi visto como um dos primeiros a fugir do Olimpo sob a forma de um cavalo; mais tarde conspirando com os outros imortais contra o soberano dos deuses, foi expulso do céu e

NEPTUNO

condenado a passar um ano sôbre a terra. Um dia, quando com *Apolo,* seu companheiro do exílio, passeava à borda do mar, encontrou *Laomedonte*, o Troiano, ocupado a levantar as muralhas da cidade de Tróia. Êste príncipe pediu aos dois proscritos que o ajudassem no seu trabalho; *Neptuno* cortava as pedras, colocava-as umas sôbre as outras cimentada com barro; *Apolo* animava os trabalhadoros e operàrios com os acordes da sua lira harmoniosa; acabada a obra, *Laomedonte*

recusou-lhes o salário estipulado e para se subtrair ao pagamento mandou-os sair dos seus estados.

Apolo e *Neptuno* não fizeram esperar muito tempo a sua vingança; o deus do sol fez cair sôbre a região um calor abrasador, infectou o ar com axalações pestíferas e os troianos morreram em grande número. *Neptuno,* por sua vez, inundou os campos de Tróia e fez nascer um monstro marinho que devorava todos aqueles que a peste ou a inundação poupava.

Os troianos foram consultar o oráculo, que lhes respondeu que para apaziguar a cólera dos deuses era necessàrio expor uma donzela a ser devorada pelo monstro; deitaram-se sortes e duma urna devia sair o nome da vítima; o grão sacerdote então, no meio da silenciosa consternação dos assistentes chamou por *Hesione,* filha única de *Laomedonte;* a infeliz arrancada dos braços de seu pai, foi conduzida ao lugar do suplício, mas *Hércules* libertou-a, matando o monstro.

Entre *Neptuno* e *Minerva* travou-se também renhida luta porque ambos aspiravam à honra de dar o seu nome à nova cidade que *Cecrops* acabava de fundar na Ática; como já vimos, *Minerva,* produzindo uma oliveira carregada de frutos, venceu *Neptuno* que tinha feito sair da terra um soberbo cavalo.

Semelhante luta se travou ainda entre estas duas divindades acêrca da cidade de *Teágenes,* mas desta vez, levada a questão perante *Júpiter,* êste resolveu conciliar as duas ambições dando o título de rei a *Neptuno* e o de protectora a *Minerva:* por alusão a esta contenda os habitantes de *Teágenes* nas suas moedas tinham gravado num lado o tridente de *Neptuno* no outro a efígie de *Minerva.*

A história fabulosa de *Neptuno* encerra, como a dos outros deuses, sob o véu da alegoria, alguma verdade moral ou a descoberta de uma nova arte; a origem do cimento data da construção das muralhas de Troia, que *Neptuno* tornou indestrutível; os primeiros arquitectos contentavam-se em assentar

as pedras umas em cima das outras sem as unir, mais tarde consolidaram-nas revestindo-as duma camada de areia molhada que o sol endurecia: esta dupla acção da água e do sol foi personificada sob os nomes das duas divindades que presidiam a estes dois princípios.

Neptuno, com a sua côr morena, os olhos esverdeados, a barba cheia de limos, com a sua coroa de juncos marinhos e de tridente na mão, não podia encontrar mulher alguma que quizesse desposá-lo; aborrecido de viver só no fundo das águas, resolveu recorrer à astúcia para conseguir o que ambicionava. Mandou, como embaixador, um delfim, a uma das filhas do *Oceano*, chamada *Anfitrite;* o eloqüente mensageiro, chegado junto da *Oceânitide*, deu conta da sua missão, falou-lhe da beleza e do poder do deus e do imenso império que lhe era destinado, se ela acolhesse de bom grado a proposta que lhe era feita; *Anfitrite* cedeu; foi marcado o dia das núpcias e todos os habitantes do elemento líquido foram convidados a vir honrar o cortejo do seu jovem soberano; então viu-se de tôdas as partes chegarem as aves aquáticas, os peixes, os enormes cetáceos, os rios, as *Oceânitides* e uma multidão inumerável de *Nereidas*.

À frente do cortejo avançavam os *Tritões*, de cabeleira verde e molhada, tirando dos seus búzios sons retumbantes; em seguida vinham quatro corcéis marinhos, de ventas fumegantes, crinas eriçadas, que puchavam sôbre rodas de ouro a concha real de *Neptuno*, o poderoso deus dos mares, com a fronte cingida de um magnífico diadema, tendo numa das mãos o seu temível tridente e com a outra acariciando as ondas; à sua direita marchava a real esposa rodeada das suas irmãs e de jovens *ninfas;* todo o resto da população das àguas exultava de alegria em tôrno das duas augustas divindades; o cortejo dirigiu-se para a ilha de Citera, onde se deviam celebrar os esponsais.

Neptuno, rei dos mares, aluindo as montanhas e as flores-

tas, transpondo o horizonte em três passadas, movimentando à sua vontade os ventos e as tempestades, era uma divindade poderosa, temida como tal e universalmente adorada.

Atenas, que pelo seu comércio marítimo atingiu um tão alto grau de poder e de prosperidade, não se mostrou ingrata para com o seu deus tutelar; consagrou-lhe especialmente o mês de dezembro; durante êste mês tão fecundo em tempestades, ornavam o templo dêste deus com extraordinária magnificência e dirigiam-lhe preces públicas. Entre os gregos *Neptuno* era também chamado *Poseidon* que significa *quebra-navios*, e *Hípios* que quer dizer *cavaleiro* porque houve um *Neptuno* que ensinou o seu povo a governar os cavalos.

Os jogos em honra de *Neptuno* celebravam-se no ístmo de Corinto e chamavam-se *jogos Ístmicos;* ali concorria quási tôda a Grécia, havia prémios para os vencedores e coroas de pinheiro; constavam de corridas, jôgo do dardo, do disco, poesias e música; quando a Grécia passou ao domínio romano introduziram nestes jogos combates de animais; atribui-se a instituïção dêstes jogos a *Teseo*, que se dizia filho de *Neptuno.*

Em Roma, *Neptuno*, como deus dos mares, tinha festas que se celebravam no mês de fevereiro; êste mês era-lhe especialmente consagrado, porque era, antes da chegada da primavera, que os navios partiam; então faziam-se libações com água do mar, do rio ou da fonte, depois o sacerdote imolava sôbre os altares um touro branco ou um cavalo, os *aruspices* examinavam as entranhas das vítimas para conhecer o futuro.

Como domador de cavalos, *Neptuno*, tinha na mesma cidade festas chamadas *Consuais*, instituídas por *Rómulo;* durante estas festas numerosas cavalgadas percorriam os diversos bairros de Roma e, em cada paragem, imolavam-lhe um carneiro ou um touro.

Representavam *Neptuno* sempre armado do seu tridente,

ora de pé sôbre as ondas, ora sôbre um carro ou sôbre uma concha puchada por quatro cavalos ou quatro delfins, as rodas douradas deslizam pela superfície das águas e em volta saltam-lhe os *Tritões* ou as *Oceânitides.*

Anfitrite, esposa de *Neptuno*, também tinha o seu carro, que era sempre acompanhado pelas *Delfins*, cujas escamas se assemelhavam a escudetes azuis e de ouro, e que brincando aos tombos pelas ondas as faziam rebentar em branca espuma; após vinham os *Tritões* tocando nos seus búsios. O carro de *Anfitrite* era tirado por cavalos tão cândidos, que escureciam a neve e rasgando o mar salgado, deixavam na sua esteira muito ao longe um vasto sulco. O carro da deusa era de uma só concha de pasmoso feitio, mais alva que o marfim, as rodas eram de fino ouro. Um tropel de *Ninfas* com capelas de flôres, vinham em cardume nadando em seguimento do carro e os seus belos cabelos ondeavam ao sabor dos ventos; os *Tritões* conduziam os cavalos e pegavam-lhes nas douradas rédeas. A deusa tendo na mão um scetro de ouro, de semblante sereno e afável magestade, parece afugentar os ventos e as negras borrascas.

CAPÍTULO XVII

Divindades secundárias e subalternas do império das águas

Nereo — Proteo — Aristeo — Tritão — Glauco — Melicerta, ou Palemon — Forcis — Sereias e Arpias — Eólo — Zéfiro — Aurora — Alciones.

A imensa extensão das àguas em breve se encontrou povoada duma multidão de sêres de formas estranhas, criadas ao capricho dos poetas, que dêles fizeram divindades secundárias.

Nereo, filho do *Oceano* e de *Tétis,* desposou *Doris,* sua irmã; desta união nasceram as *Nereidas,* ninfas do mar, especialmente honradas pelos marinheiros, porque elas tinham o poder de aplacar as tempestades. Pelas costas do mar Egeo estavam espalhadas pequenas capelas levantadas em honra das *Nereidas* e ornadas de conchas e de ramos verdes. Sacrificavam-lhes algumas vezes cabras brancas e ofereciam-lhes também leite, mel e azeite; representavam-nas sob a forma de graciosas donzelas, com os compridos cabelos esmaltados de pérolas.

Nereo recebera dos deuses o dom de profecia e o poder de se transformar à sua vontade para escapar aos importunos que vinham consultá-lo sôbre o futuro.

Predisse ao troiano *Páris* os males que o rapto de *Elena* devia trazer sôbre a cidade de Tróia; foi ainda êle que fez conhecer a *Hércules* os meios de se apoderar dos pomos de ouro do jardim das *Espérides*. Representavam *Nereo* sob a figura de um velho de longa barba azulada e rodeado das suas filhas, dançando em côro.

As suas filhas, notáveis pela graça dos seus movimentos e beleza das suas feições, constituiam o ornamento do cortejo de *Neptuno*. Os heróis desejavam a aliança destas graciosas divindades, personificação das vagas e das ondas e que pela graça dos seus movimentos e brilho variado das suas côres feriram a imaginação dos povos visinhos do mar.

Proteo era filho do *Oceano* e de *Tétis; Neptuno* confiou-lhe a guarda dos seus rebanhos compostos de focas, e tanta aptidão e zêlo empregou no desempenho desta função que foi dignamente recompensado dando-lhe o deus do mar, o dom da sciência do passado, do presente, do futuro e o dotou ao mesmo tempo da faculdade de tomar tôdas as formas para escapar às obessões dos importunos visitantes; apesar disso, duas vezes se deixou surpreender: *Menelau*, rei de Sparta, desejava saber em que lugar *Páris* tinha ocultado *Elena*, que êle tinha raptado; soube do oráculo que só *Proteo* lhe podia descobrir êsse retiro, mas que, para abordar o divino profeta, seria preciso surpreendê-lo durante o sono e prendê-lo com grossas cordas.

Menelau seguiu estas instruções e acompanhado de três campanheiros de armas, entrou ao nascer do dia na gruta onde *Proteo* dormia no meio do seu rebanho; para melhor o surpreender, envolveram-se em peles de focas; em silêncio aproximam-se de *Proteo*, caem sôbre êle e prendem-no fortemente. O deus apanhado de improviso, transforma-se sùbitamente ora em leão, serpente e pantera, ora em fogo devorador e torrente rápida; exgota todos os recursos, mas a cada nova transformação, prendem-no mais fortemente e por fim vencido,

exgotado pela fadiga, decide-se a falar e disse a *Menelau* o que êle desejava saber.

Aristeo era filho de *Apolo* e de *Cirene*, a sua educação foi confiada às ninfas da Tessália que lhe ensinaram a arte de construir colmeias. Um dia que êle perseguia *Euridice*, esposa de *Orfeo*, uma serpente escondida na erva mordeu-o no calcanhar e pruduziu-lhe uma ferida mortal; as ninfas, irritadas pela perda da sua companheira, destruiram as colmeias e as abelhas de *Aristeo;* êste, cheio de desgôsto e de dôr, dirige-se para a gruta que sua mãe habitava, e todo lacrimoso, conta-lhe as suas desgraças. *Cirene* consola-o e dá-lhe o conselho de ir consultar *Proteo*, mas ao mesmo tempo dà-lhe também instruções do que era preciso para assegurar o bom sucesso da sua emprêsa. *Aristeo* surpreende o deus adormecido à borda do mar e prende-o com boas cadeias; o deus, para lhe escapar, experimenta as mais estranhas transformações, mas *Aristeo* persegue-o sem descanso e consegue que êle retome a sua verdadeira figura; então *Proteo* explica-lhe a causa dos seus infortúnios e manda-lhe sacrificar à sombra lacrimosa de *Euridice* quatro touros de um ano e outras tantas bezerras brancas; acabado o sacrifício, *Aristeo* viu sair das entranhas das vítimas um enxame de abelhas que foi meter-se nas colmeias colocadas em volta da sua cabana.

Tritão, filho de *Neptuno* e de *Anfitrite*, meio homem, meio peixe, era o mensageiro e o arauto de *Neptuno*, cujo carro êle precedia, fazendo sair do fundo das águas tôda a população marinha, ao ruído terrivel do seu búzio. A fim de cumprir com mais rapidez as mensagens do seu soberano, deram-lhe uma legião de *tritões* inferiores, encarregados de levarem as ordens do deus dos mares a tôdas as potências dêste vasto império. Eram representados com uma longa cabeleira azulada, orelhas grandes, olhos azuis, mãos com garras, braços em forma de barbatanas e o peito coberto de ervas marinhas, o resto do corpo terminava em forma de peixe.

Glauco, antes de fazer parte das divindades do mar, era um jovem pescador da Beócia. Um dia reparando que os peixes, que punha na praia, recobravam fôrça tocando em certas ervas, e se tornavam a lançar à água, imaginou que essas ervas continham propriedades estranhas e misteriosas e teve o desejo de comer das mesmas ervas; fazendo-o, sentiu-se atacado da mesma vertigem e precipitou-se logo para o mar.

Oceano e *Tetis*, recolhendo-o nas suas grutas, lhe tiraram a natureza mortal e depois de o purificar na água de cem rios, comunicaram-lhe o dom da imortalidade. Os Beócios sabedores desta apoteose, levantaram ao novo deus marinho um templo onde os pescadores concorriam em grande número para o tornar propício por meio de sacrifícios e de súplicas.

Melicerta era filho de *Atamante*, rei de Tebas, e de *Ino*, sua segunda mulher. *Atamante* tendo abandonado *Nefele*, sua primeira mulher, *Frixo* e *Hele*, filhos desta, temendo o furor da madrasta, apoderaram-se de um carneiro, cuja lã era da côr do ouro e que era o tesouro da casa e montados sobre êle fugiram; *Hele*, atravessando o mar, caiu na água e deu o seu nome ao *Helesponto*. *Frixo* porém chegou à *Colchida*, onde sacrificou a *Júpiter* o carneiro; foi êste depois colocado no *Zodíaco*, ficando *Etos* rei da região com a sua pele, que mandou guardar num templo consagrado ao deus *Marte*. A deusa *Juno* para castigar *Ino* perturbou o espírito de *Atamante* até ao ponto de a querer matar e aos filhos.

Ino fugiu com *Melicerta*, seu filho, e precipitou-se no mar; *Neptuno* teve piedade dela e admitiu-os no número das divindades marinhas, *Ino* com o nome de *Leucotoe* e *Melicerta* com o nome de *Polemon*. Os romanos adoravam *Ino* sob o nome de *Matuta* e *Polemon* sob o de, *Portuno*, êste deus protegia a entrada dos navios nos portos.

Forcis, outro deus marinho de segunda ordem, era filho de *Neptuno*. Expulso por *Atlas* do país da Corsega e da Sardenha, foi ter com o pai, que lhe deu a imortalidade; os mari-

nheiros invocavam-no durante as tempestades; teve uma filha, a ninfa *Scila;* esta, vítima do ciume de *Circe*, famosa mágica, banhou-se, sem o saber, numa fonte envenenada e viu-se logo transformada num monstro horroroso armado de doze garras, seis cabeças e seis gargantas que ladravam constantemente para assustar os marinheiros; foi tal o horror que de si própria concebeu, que se precipitou em um golfo do mar da Sicília. O barulho das ondas, que neste lugar se vão quebrar nos rochedos, deu ocasião aos poetas de fingirem que eram os latidos do dito monstro; a passagem, entre êste golfo e outro de nome *Caribdes*, é assás perigosa para os navios e por isso, quando se quer escapar de Scila corre-se o risco de cair em Caribdes, ou vice-versa. Dizem que *Caribdes* era uma mulher cruel que assaltava os passageiros para roubá-los; furtou alguns bois a *Hércules* pelo que foi transformada em um monstro marinho ou em um pégo fronteiro ao de *Scila*. *Caribdes* hoje chama-se *Galofaro* e Scila, *Scilo;* são dois perigosos cachopos. *Forcis* era também pai das *Forcides* e das *Gorgones* e gerou a serpente que guardava os pomos de ouro das *Espeudes*.

Sereias eram ninfas célebres pela melodia encantadora das suas vozes, eram filhas do rio *Acheloo* e de *Calíope;* primitivamente eram em número de três e habitavam a Sicília, terra amada e muito querida de *Apolo*. Companheiras de *Prosérpina*, inconsoláveis pelo rapto da sua jovem amiga, pediram aos deuses que lhes concedessem azas para voar em perseguição do raptor; não tendo podido encontrá-lo, vieram refugiar-se nas costas do mar, entre a ilha de Capréa e a Itália; um oráculo predissera-lhes que elas viveriam sempre se pudessem deter os viajantes que navegavam perto das costas, mas morreriam logo que deixassem passar um mortal sem o seduzir pelas suas vozes maviosíssimas, por isso, logo que no horizonte despontava uma vela, uma arrebatadora harmonia se fazia ouvir no meio do murmúrio das ondas; os marinheiros

atraídos por estes cantos melodiosos, paravam como que encantados, esquecendo a pátria, o fim da viagem, a comida e a bebida e morriam à fome. Apesar de tudo, quando os *Argonautas* passaram junto da ilha que elas habitavam, fizeram todos os esforços para os atraírem; *Orfeu* tomou a sua lira e encantou-as de tal modo que se tornaram mudas e deitaram os seus instrumentos ao mar.

Ulisses, rei de Itaca, no regresso da guerra de Tróia, também soube escapar às suas seduções, atando-se ao mastro do seu navio e tapando os ouvidos dos companheiros com cera. Então as *Sereias* precipitaram-se nas ondas e os deuses metamorfosearam-nas em rochedos.

Representavam-nas sob a forma de mulheres formosas da parte superior do corpo até à cintura e o resto em forma de pássaros com penas ou de cauda de peixe. As principais *Sereias* foram *Lancosia, Lisia* e *Partenope* que deu o nome a Nápoles onde morreu. Esta cidade foi reedificada por *Falaris* que lhe deu o nome de *Neapolis,* que significa cidade nova.

As *Arpias* eram três irmãs, filhas de *Neptuno* e da *Terra,* a mais célebre chamava-se *Cleno;* eram divindades malfeitoras, desencadeavam os ventos e as tempestades lançando a peste e a fome por tôda a parte, viviam geralmente na Trácia e nas ilhas do mar Jónico. Eram monstros com o rosto de mulher, o corpo de abutre, com azas, garras nos pés e nas mãos e orelhas de urso, infectavam tudo com as suas imundícies; constantemente expulsas voltavam logo ao mesmo lugar. Estas *arpias,* dizem, que eram bandos de corsários que pilhavam os mares e infestavam as costas do mar.

Eolo era o poderoso rei dos ventos e filho de *Júpiter,* habitava as sete ilhas Vulcânicas, chamadas *Eólias,* em volta das quais murmuravam sons harmoniosos, que eram o ruído dos ventos que tinha encerrado nas profundas cavernas debaixo do seu palácio e que armado do seu tridente fazia sair ou entrar à sua vontade. *Ulisses* tendo abordado aos seus estados

foi por êle presenteado com muitos odres dentro dos quais estavam recolhidos os ventos; os companheiros de *Ulisses* não podendo refrear a sua curiosidade, abriram os odres, donde, saindo os ventos, fizeram uma horrível desordem e suscitaram uma tão furiosa tormenta, que *Ulisses* perdeu tôdas as suas naus e salvou só a sua pessoa sôbre uma táboa.

Os ventos submetidos às ordens de *Eolo* dividiam-se em duas famílias: uns, saídos dos gigantes, os mais temíveis, turvavam o ar e originavam as tempestades; outros, filhos dos deuses, eram favoráveis aos mortais. Os quatro ventos principais eram: *Boreas*, vento do norte; *Austro*, vento do sul; *Euro*, vento do oriente; *Zéfiro*, vento do ocidente, êste é o mais agradável e o mais próprio para a fecundidade da terra.

O mais impetuoso era o *Bóreas*, que habitava a Trácia, a mais setentrional das regiões então conhecidas; as suas azas estavam carregadas de furacões, a barba e os cabelos envolvidos de nevoeiros, de nuvens e de chuva e dos seus pés levantavam-se espessos turbilhões de poeira, os seus olhos deitavam raios e relâmpagos e a terra e os mares tremiam quando êle soprava.

Zéfiro era o vento tutelar dos marinheiros, a sua brisa era branda e tépida; quando se fazia sentir, os navios saiam da Itália e dirigiam-se para as ilhas; *Zéfiro* desposara *Flora*, a deusa das flôres.

Representavam-no como um mancebo belo e louro, de aspecto agradável, coroado de grinaldas, com azas de borboleta, deslizando levemente através dos ares e semeando flôres pelo caminho.

Elo era um príncipe conhecido pelo nome de *Hipotas* ou *Hipotes* que reinava perto da Cecília; tinha um grande conhecimento da navegação e prognosticava os ventos muitas vezes o que foi bastante para lhe darem o governo dêles.

Aurora, filha do Sol, presidia ao nascimento do dia, era uma donzela deslumbrante, com os dedos rozados, com um

vestido côr de açafrão, envolvidas em nuvens diáfanas, saindo tôdas as manhãs de um palácio brilhante como o ouro num carro côr de fogo puchado por quatro cavalos brancos.

Em volta da roda dêsse carro, dando-se as mãos, estão as Horas. Amou ternìssimamente *Titon*, príncipe e mancebo célebre pela sua formosura, de quem teve um filho, a que chamou *Memnon*. A paixão para com aquele príncipe foi tão grande, que havendo-lhe proposto lhe pedisse à vontade qualquer cousa em penhor da sua afeição, conseguiu uma prolongada vida até que chegou a uma extrema velhice em que foi convertido em cigarra por *Júpiter* que lhe deu a imortalidade.

A *Aurora* abre as portas do céu e anuncia tôdas as madrugadas a vinda de seu pai. *Memnon*, filho da *Aurora* e de *Titon*, socorreu Priamo na guerra de Tróia, aí foi morto por *Aquiles* e dêle descendem as aves chamadas *Memnonides*. Os egípcios levantaram uma estátua em honra de *Memnon*. *Alciones*, eram aves marinhas que tinham a propriedade de fazer ninho sôbre as ondas do mar, ainda mesmo no maior rigor do inverno.

Os filhos são respeitados pelo mar e pela tempestade, a sua criação limita-se a 14 dias, que os marinheiros, chamam *dies Alcionei*, sete antes de 20 de Dezembro e sete depois.

Explica-se esta metamorfose do seguinte modo:

Alcione, esposa de *Ceix*, rei de *Traquínia* tendo visto em sonhos o naufrágio do navio em que seu marido tinha partido para Delfos, ao nascer a Aurora, correu à praía viu um cadáver flutuando, que reconheceu ser do seu marido, quís lançar-se às ondas para o abraçar, mas os deuses movidos de compaixão a transformaram bem como o marido em *Alciones*.

CAPÍTULO XVIII

Divindades dos Infernos

PLUTÃO (deus dos infernos)

Império, culto, atributos, imagens e ministros de Plutão — Os juízes — As Parcas — As Fúrias — Caronte — Nemesis — Manes.

Estudando as crenças religiosas dos diversos povos da terra, encontramos sempre a idea duma eterna providência que se apodera da alma, quando sai do corpo, para a colocar nas regiões que ela merece habitar; regiões sombrias e terríveis para aqueles que levaram a vida a cometer crimes; regiões pacíficas e felizes para os que não foram manchados pelo vício. O mundo pagão, que apenas conhecia o nosso hemisfério e que punha os limites da terra nos rochedos do Atlas e nas planices da Espanha, imaginava para além dêsses limites um espaço vasío, infinito e tenebroso que levava ao império dos mortos; era o *Erebo,* onde habitava a *Noite,* sempre envolvida em nuvens; esta sombria deusa ora viaja no espaço sôbre um carro de ébano puchado por dois cavalos pretos, ora percorre o seu império com um vôo rápido e silencioso, ocultando nas dobras do seu manto um enxame de fantasmas e de sonhos, pairando aos lados o *Sono* e a *Morte.* No *Erebo,* as almas privadas de sepultura, erravam cem anos, antes de

irem ocupar as habitações que lhes eram destinadas; de lá um caminho tenebroso conduzia ao *Aqueronte*, rio terrível em cujas margens se acumulavam as almas dos mortos esperando que o barqueiro dos infernos, o velho *Caronte*, as recebesse na sua barca; quatro outros rios atravessavam ainda esta sombria região, o *Stix*, ou rio do ódio, cujas águas acres e mordentes roiam os mais duros metais; o *Cocito*, o rio dos gemidos e das angústias, alimentado com as lágrimas dos malvados; o *Flegeton*, onde corriam torrentes de chamas, e finalmente o *Letes*, rio do esquecimento, cujas águas as sombras dos mortos eram obrigadas a beber para esquecer o passado e os males que tinham sofrido na terra.

Além do *Aqueronte* havia uma muralha de bronze e à porta da entrada vigiava um enorme cão, chamado *Cerbero*, com três cabeças e três gargantas, o qual deixava livremente entrar as almas que desciam aos infernos, mas devorava sem dó nem piedade as que pretendiam dali sair.

Entrava-se então no *Tártaro*, prisão formidável, para onde iam as pessoas de má vida, ser atormentadas com todo o género de horrores e de suplícios. Segundo *Esíodo*, o mais célebre escritor da teogonia antiga, o *Tártaro* estava tão afastado da terra como do céu, lá estavam encerrados os gigantes, os *Cíclopes*; para guardar estas divindades, *Plutão* fixara ali a sede do seu govêrno. Assentado sôbre um trono de bronze, armado de uma comprida forquilha, em cima de um carro de ouro ou de bronze puxado por quatro cavalos pretos, *Plutão* presidia assim ao seu vasto e sombrio império.

Filho terceiro de *Saturno* e de *Ops*, *Plutão*, também chamado *Dis*, *Orgus*, *Februus* e pelos gregos *Ades*; foi subtraído à voracidade de seu pai por um estratagema da mãe, que, com o auxílio de uma bebida fez com que o marido vomitasse o jovem *Plutão*, que êle tinha devorado logo à nascença. Contribuiu poderosamente para vitória de *Júpiter* sôbre os *Titães*, armado como estava de um capacete que o tornava invisível;

em recompensa dêste grande serviço, seu irmão deu-lhe o govêrno do *Tártaro.*

Plutão permaneceu por muito tempo só no seu triste reino, nenhuma deusa consentia em unir-se-lhe pelo matrimónio, por isso um dia raptou *Proserpina,* filha de *Júpiter* e de *Ceres,*

PLUTÃO, AS PARCAS E AS FÚRIAS

quando ela andava colhendo flôres na Cicília, no vale de Etna; *Proserpina* passou então a viver junto de *Plutão* sempre triste e melancólica, mas resignada, tendo por companheiras a *Morte,* o *Ódio,* a *Ipocrisia,* a *Traição,* a *Vingança,* a *Guerra* e a *Discórdia.*

Plutão, divindade odiada, temida e inexorável, não teve na Grécia nem altares nem templos; o seu culto celebrava-se no interior das florestas. Em Roma levantaram-lhe um templo que só estava aberto durante o mês de Fevereiro, mês que lhe era consagrado; os sacrifícios eram ali celebradas durante a noute

à pálida luz das lâmpadas, sôbre altares adornados com ramos de ciprestes; imolavam-lhe ordinàriamente uma junta de touros pretos, sacrificavam-nos aos pares porque êste número funesto era agradável ao deus dos infernos, ao passo que o número ímpar agradava às divindades do céu. O sumo sacerdorte apoderava-se da vítima, queimava incenso, depois de prêsa e atada abria-lhe o ventre com uma faca com cabo de ébano no momento em que ela olhava para a terra, em seguida era lançada na fogueira afim de ser inteiramente consumida, as cinzas eram em seguida recolhidas numa urna e levadas processionalmente dando três voltas ao templo. O cipreste e o narciso eram-lhe consagrados.

Representam ordinàriamente *Plutão* sôbre um trôno de ébano, rodeado das *Fúrias* e das *Parcas,* na mão direita um scetro e na cabeça um capacete ou uma coroa; outras vezes além do scetro tem também umas chaves; está sôbre um trono ou num carro conduzido por cavalos negros. O capacete é o emblema das nuvens e dos nevoeiros que envolvem os infernos, as chaves significam que as portas da vida estão fechadas para aqueles que descem aos infernos.

Não longe do palácio de *Plutão,* estava o tribunal onde as almas dos mortos eram julgadas segundo as suas acções neste mundo, êste tribunal era formado por três juízes *Minos, Eaco e Radamanto.* Para evitar a confusão que poderia produzir a inumerável multidão de mortos que todos os dias se apresentava perante êste tribunal, estabeleceram-se duas portas, uma para as almas vindas da Europa, outra para as vindas da Ásia; as primeiras estavam sob a jurisdição de *Eaco* e as segundas sob a de *Radamanto; Minos* presidia ao conselho e decidia soberanamente da sorte de umas e outras.

Estes juízes tinham sido reis na terra, afamados pela sua sabedoria e justiça. *Minos* era filho de *Júpiter* e da *Europa;* rei da ilha de Creta, civilizou o seu reino, deu leis sábias e justas ao seu povo e tornou-o feliz pela doçura do seu govêrno.

Eaco era filho de *Júpiter* e de *Egina;* reinou na ilha de Enópia a que chamou Egina em honra da sua mãe; no seu reinado, uma horrível fome seguida de uma peste mais horrível ainda despovoou os seus estados; *Júpiter* deu-lhe o poder de transformar as formigas em homens, donde lhes vem o nome de *Mirmidões.*

Êste príncipe, o mais justo dos reis do seu tempo, governou os seus súbditos com tanta justiça, que mereceu depois da sua morte um lugar de destaque entre os juízes dos infermos. *Radamanto* era filho também de *Júpiter* e da *Europa* e portanto irmão de *Minos;* forçado a abandonar a ilha de Creta depois de um homicídio involuntário, retirou para a Lícia, onde fundou uma colónia que governou com admirável imparcialidade; os povos formavam um tão elevado conceito acêrca da sua rectidão, que quando queriam falar de um julgamento justo, ainda que severo, diziam: *É um julgamento de Radamanto.*

Júpiter, para o recompensar, nomeou-o também juiz nos infermos. Dêstes três juízes representados como velhos austeros, *Minos* era o mais considerado e por êsse motivo o presidente do tribunal; possuía o scetro, emblema da sua soberania, e a urna fatal onde estavam encerrados os destinos da humanidade.

Um pouco mais longe via-se um antro imenso, alumiado pela sombria luz dos archotes resinosos, onde viviam três velhas, coxas, macilentas, coroadas de flocos de lã branca com flôres de narciso, as *Parcas,* três filhas de *Erebo* e da *Noute,* ou segundo alguns poetas, de *Júpiter* e de *Temis.* A mais nova de entre elas, chamada *Cloto,* tinha uma roca, cuja base tocava no *Tártaro* e o cimo no céu, estava cheia de lã branca ou preta misturada com um pouco de ouro e de sêda; ao lado estava *Laquesis* outra irmã, que fazia girar o fuso com a mão esquerda, e com a direita, o fio, que corria entre os dedos. *Atropos,* a terceira irmã, era a *Parca* inflexível, inexorável; armada de uma tesoura, ia e vinha de um para o outro lado da

caverna e cortava o fio logo que a voz do *Destino* designava uma vítima.

Alguns poetas davam às *Parcas,* outra origem, outros exercícios e outros nomes, tais como, *Venus, Minerva, Marte* ou *Martia, Nona, Décima* e *Marta,* etc.

Estas misteriosas divindades são só alegorias escondidas sob diversos atributos. Velhas e encarquilhadas, representavam a eternidade dos decretos divinos; o antro sombrio, que habitavam, era o símbolo, da obscuridade que envolve os destinos dos mortais. Coxas, designavam a desigualdade dos acidentes da vida humana.

A roca de *Cloto* representava os acontecimentos passados agrupados em volta da vida; o fuso de *Laquesis* era a imagem do presente; a tesoura de *Atropos*, a imagem do futuro. A lã branca, misturada de ouro e de sêda, designava uma vida longa e feliz; a lã preta, uma vida curta e infeliz. Senhoras da sorte da humanidade inteira, distribuindo a felicidade e a infelicidade, estas divindades tiveram templos em todos os países; sacerdotes, coroados de flôres, sacrificavam-lhes ovelhas pretas.

As *Fúrias* eram também divindades infernais, filhas do *Aqueronte* e da *Noute;* eram três, *Alecto, Megera* e *Tisífone.*

Ministras das vinganças dos deuses e particularmente de *Plutão,* eram encarregadas de castigar os que tinham mal vivido, os grandes criminosos, introduzindo nas suas almas o terror, atormentando-os com tôda a espécie de visões as mais horrorosas, executando assim as sentenças de *Minos.*

Eram a imagem dos remorsos que despedaçam incessantemente a alma dos perversos.

As *Fúrias* tinham templos e altares nas florestas da Grécia e da Itália. Era com um verdadeiro pavor que se aproximavam dêstes recintos sagrados: o ímpio era imediatamente atacado de qualquer flagelo, mas o homem injustamente perseguido ali

encontrava um asilo inviolável. Os gregos, com o fim de aplacar a cólera destas divindades, davam-lhes o nome de *Eumé-nides* ou deusas bondosas; também as chamavam *Erinies*, o que significa *perturbações de espírito*. Representavam-nas com um aspecto severo e ameaçador, tendo numa das mãos achas acesas e na outra serpentes.

Caronte, cujo nome adquiriu uma grande celebridade, era outra divindade infernal, filho de *Erebo* e da *Noute*.

Era um velho robusto, triste, de rosto enrugado, barba comprida e olhos negros; era encarregado de transportar para além do *Aqueronte*, mediante um óbulo, as almas dos que ali eram conduzidos por *Mercúrio*.

Antes de receber um passageiro na sua barca, o inflexível barqueiro dos infernos exigia sempre o pagamento da travessia; por êste motivo, os antigos tinham o cuidado de meter na boca dos mortos uma moeda, a que chamavam o *dinheiro de Caronte;* o velho barqueiro repelia sem piedade as almas que não pagavam o preço da sua passagem, as quais eram condenadas a andar vagabundas cem anos pelas margens do rio com as almas daqueles cujos corpos não tinham tido sepultura.

Nemesis era uma das mais terriveis divindades pagãs. Filha de *Júpiter* e da *Necessidade*, ou de *Erebo* e da *Noute*, vigiava os crimes dos homens ou as suas boas acções, castigando o vício e recompensando a virtude; perseguia os culpados inexoràvelmente e ninguem escapava à sua vingança. O seu culto era universalmente espalhado. Quinze capelas tinham sido edificadas em sua honra em volta do lago Mœris, lago onde os egípcios colocavam a última habitação dos bons e dos maus. Em Roma chamavam-na *Nemesis a Santa*, julgando torná-la favorável com êste nome lisongeiro. No Capitólio, *Nemesis* tinha um altar onde os soldados iam depositar as suas ofertas antes de irem para a guerra. Representavam-na coberta por um véu, para indicar que a vingança divina é impenetrá-

vel, encostada a um leme, símbolo da sua acção incessante sôbre todo o universo.

Numa das mãos segurava um archote com que alumiava as consciências e descobria os segredos da alma, na outra um chicote de serpentes com que castigava os maus.

Os antigos pela palavra *Manes* entendiam ora os deuses infernais, ora as sombras dos mortos. Êstes deuses infernais chamavam-se *Larvæ* ou *Lemures*.

Os poetas distinguiam quatro cousas no homem: o *corpo*, que por sua dissolução, era reduzido a terra, ou a pó; a *alma*, que passava ao Tártaro ou aos Campos Elísios, segundo os seus méritos, ou ao céu, tratando-se dos heróis; a *sombra*, que andava errante à roda da sepultura; finalmente o *simulacro* ou *fantasma*, que habitava no vestíbulo dos infernos.

A palavra *Manes* significava também os suplícios; mas pròpriamente as deuses *Manes* eram os génios dos mortos; deuses estabelecidos para cuidarem das sepulturas e das sombras; julgava-se que erravam à roda dos túmulos.

O temor e o respeito faziam ter a êstes deuses uma extrema veneração, recomendavam-se-lhes sempre as almas dos mortos, por isso era costume escrever sôbre os túmulos a fórmula *D. M. (Diis manibus)*.

CAPÍTULO XIX

Descrição do Tártaro — Suplícios dos grandes culpados nos infernos — Sisifo — Salmoneu — Flegias — Ixion — Tântalo — As Danaidas — Os Titães — Ticio — Campos Elísios.

No *Tártaro* havia uma prisão eterna, cercada por uma tríplice fila de muralhas, pelas águas de três grandes rios, coberta de lagos infectos, atravessada por torrentes de fogo, cheia de fornalhas ardentes, povoada de monstros e de fúrias que pousavam, como aves de rapina, sôbre as almas dos maus para as despedaçar sem dó nem piedade.

Nesta prisão repercutiam de dia e de noute gritos de dor e de desespêro dados pelos ingratos, pelos traidores, pelos amigos infiéis, pelos hipócritas, pelos assassinos, pelos perjuros e pelos ímpios. Ali estavam *Tântalo* ,*Ixion*, *Sisifo* e outros grandes culpados que tinham apavorado a terra com os seus crimes.

Sisifo, filho de *Eolo*, passava por ser o fundador da cidade de Corinto, que enriqueceu e tornou poderosa à custa das regiões visinhas, onde exercia horrorosas piratarias.

Todos os estrangeiros, que vinham aos seus estados, matava-os sem piedade mandando-os esmagar debaixo de enormes pedregulhos; *Teseu*, rei de Atenas, livrou a Ática dêste salteador. Mortalmente ferido, quando exalava o último suspiro, chamou os seus fiéis servidores e querendo pôr à prova a sua dedicação e afeição, recomendou-lhes que deixassem o seu corpo sem sepultura.

As ordens de *Sisifo* foram executadas como êle determinara, porém, irritado por se ver tão bem obedecido, e desejando vingar-se, pediu a *Plutão* licença para voltar alguns dias à terra; apenas saiu do *Tártaro*, esqueceu o compromisso que tomara para lá voltar, e retomou o seu género de vida habitual, vida de astúcias, de perfídias e de crueldades.

Os deuses viram-se obrigados a mandar em sua perseguição *Mercúrio*, que se apoderou de *Sisifo* e o fez voltar para os infernos. Para o castigar da sua desobediência e dos crimes, com que maculara a sua vida, condenaram-no a fazer rodar continuamente uma grande pedra roliça da raiz de um monte ao alto dêle, donde para logo tornava a cair impelida por uma fôrça desconhecida; imagem sensível das misérias inevitáveis da vida humana.

Muito perto de *Sisifo* via-se *Salmoneu*, seu irmão, rei da Élida no Peloponeso. Entre outras loucuras, êste príncipe orgulhoso e cruel, teve a de se fazer deus em vida. Por sua ordem as estátuas dos deuses foram derrubadas e substituídas pela sua; o nome do poderoso *Júpiter* foi apagado do frontispício dos templos e aí inscrito o seu; para atrair as homenagens da multidão, imaginou construir uma ponte de bronze que atravessava uma parte da cidade e sôbre ela, durante a noute, mandava rodar um carro cujas rodas rápidas e retumbantes imitavam o ribombar do trovão; então alí, imitando *Júpiter* tonante, atirava archotes acesos sôbre uma multidão de infelizes que os seus satélites matavam sem serem vistos. Emquanto *Salmoneu* se divertia a fulminar os seus súbditos, *Júpiter* fulminou-o também e precipitou-o no fundo do *Tártaro*.

Flegias, filho de *Marte*, era rei dos Lapitas, povo da Tessália. Tinha uma filha chamada *Coronis*, que foi roubada por *Apolo*. O infeliz pai, desvairado pela dor, correu ao templo de *Delfos* e incendiou-o; *Apolo*, irritado, matou-o e precipitou-o nos infermos, onde foi condenado a ficar eternamente esten-

dido por baixo de uma rocha, cuja queda sempre iminente ameaçava esmagá-lo.

Ixion, filho de *Flegias*, sucedera a seu pai como rei dos Lapitas. Desposando a filha de um príncipe vizinho, chamado *Dioneu*, não sòmente recusou pagar ao sogro o que lhe prometera, mas chamou-o a sua casa em Larissa, sob pretexto de uma reconciliação e matou-o, precipitando-o num fôsso cheio de brasas ardentes. Executado êste crime, as *Fúrias* compareceram logo com os archotes ardentes, lançando o terror na alma do assassino e entregando-o a todos horrores do mais profundo desespêro; incessantemente assaltado pelas mais horrorosas visões, maldito pelos homens, repelido de todos, implorou o perdão de *Júpiter*, que, comovido pelas suas lágrimas e pelo seu arrependimento lho concedeu e o admitiu mesmo à mesa dos deuses. *Ixion* pagou esta nobre hospitalidade com a mais negra ingratidão: ousou insultar *Juno*, augusta esposa do senhor dos deuses. *Júpiter*, desta vez, mostrou-se inflexível e inexorável, precipitou o culpado no *Tártaro* e mandou-o atar a uma roda rodeada de serpentes que rodando sem interrupção devia eternizar o seu suplício.

Tântalo, filho de *Júpiter*, era um poderoso rei da Frígia; a sua vida foi uma série contínua de fraudes e de crimes. Um dia recebeu os deuses à sua mesa e querendo provar a sciência dos seus divinos hóspedes, mandou-lhes servir os membros do seu filho *Pélops*. Os deuses não tocaram neste horrível manjar, sòmente *Ceres*, deixando-se enganar devorou um hombrdo a pobre criança, que *Júpiter* ressuscitou e a quem deu um hombro de marfim para subtituir o que lhe faltava. Então todos os deuses pediram a *Júpiter* que desse a êste homem sacrílego um castigo que igualasse a grandeza do seu crime. *Tântalo* foi precipitado no *Tártaro*. Encontra-se ali mergulhado até à cintura no meio de um lago cujas águas são de uma admirável limpidez e cujas margens estão cobertas de árvores carregadas de frutos. Devorado pela sêde, atormentado pela

fome, quere beber, mas apenas abaixa a cabeça, as águas fogem ràpidamente; quere comer, experimenta colher um fruto, mas o ramo retira-se no momento em que julga agarrá-lo; êste tormento renova-se todos os dias, a cada momento, e dura eternamente.

Os poetas fizeram dêste suplício o emblema do avarento que não ousa tocar no tesouro que amontoa e no meio do qual vive constantemente atormentado.

Entre os grandes criminosos castigados nos infernos encontravam-se ainda as *Danaides*, filhas de *Danao*, rei de Argos. Eram em número de cinqüenta e casadas com cinqüenta filhos de *Egipto*, rei do Egipto; foi contra sua vontade que *Danao* consentira nesta aliança, porque o *Oráculo* predissera que êle morreria às mãos dos genros; para prevenir o perigo que o ameaçava, reüniu as suas filhas e fez-lhes jurar que elas degolariam os maridos na própria noute das núpcias, tôdas prometeram obedecer e mantiveram a sua palavra; uma só, chamada *Hipermnestra*, movida de compaixão, salvou o esposo *Lincéu*, preferindo expor-se à cólera do pai do que manchar-se com um assassino abominável: as irmãs não tardaram a receber o castigo de tão nefando crime e foram expiá-lo nos infernos condenadas a deitar eternamente água num tonel sem fundo, água que iam buscar a uma fonte inexgotável.

Percorrendo a sombria habitaçãp dos infernos, lá se encontravam nas prisões do *Tártaro*, os *Titães*, êsses filhos orgulhosos do *Céu* e da *Terra*, cuja história já é conhecida. Entre estes estavam *Gias*, *Coto e Briareu*, que tinham cinqüenta cabeças e cem braços inofensivos: não muito afastado encontrava-se também um enorme gigante cujo corpo cobria nove geiras de terras, era *Tício*, que tendo desacatado *Latona* foi morto por *Apôlo* e *Diana* e precipitado no *Tártaro*, onde um insaciável abutre lhe devora o fígado e as entranhas que, para seu suplício crescem constantemente.

Saiamos agora dêstes lugares de trevas, de dôr e de lamentos e entremos nos *Campos Elísios,* habitação das almas virtuosas. Lá se encontram os filhos bons e piedosos que honraram e cuidaram da velhice dos seus pais, os reis que se dedicaram à felicidade dos seus povos, os guerreiros que

CARONTE

derramaram o seu sangue pela Pátria, emfim todos os justos que os deuses quiseram recompensar. Uma primavera eterna reina nestes lugares felizes perfumados pelo agradavel cheiro das flôres, onde o sol e os astros nunca são velados pelas nuvens, e onde a terra sempre fecunda, renova os seus produtos três vezes por ano e apresenta alternativamente flôres

ou frutos. Era ali que corria com um suave murmúrio o rio *Letes*, as suas águas tinham o condão de, logo que fossem bebidas pelas almas, lhes fazer esquecer todos os males da vida: por esta forma as lembranças da terra não alteravam a felicidade dos homens justos, que não tinham dores, nem sofrimento algum, nem mesmo a velhice.

Ali as almas bemaventuradas tinham ainda todos os prazeres que durante a vida tinham gozado de preferência: assim *Aquiles* perseguia nos bosques os animais ferozes; *Nestor* contava as suas façanhas; os robustos atletas exercitavam-se na luta e entregavam-se a combates, onde já não corria o sangue; os sabios velhos falavam dos mistérios do céu, cantando louvores aos deuses e indo sentar-se nos banquetes onde só reinava uma encantadora alegria.

Lá se encontravam *Cécrops*, egípcio, fundador de Atenas e que ensinara aos gregos a cultura da terra; *Eriqueton*, o primeiro que inventou o uso da moeda, para facilitar o comércio, entre os povos da Grécia; *Triptolemo*, a quem *Ceres* ensinou a servir-se da charrua; *Codro*, antigo rei de Atenas, que disfarçado em simples soldado, se entregou a uma morte certa para que se cumprisse o oráculo, que prometera a vitória à nação, cujo rei morresse no combate contra os inimigos; um outro príncipe que se sacrificara pelos seus súbditos; finalmente todos os que tinham sido bons e virtuosos em vida, não havendo distinção entre os mortais, quer fôssem escravos, quer senhores, pois ao passo que muitas vezes os senhores perversos e orgulhosos eram precipitados no *Tártaro*, os escravos, que durante a vida foram bons e humildes, eram conduzidos aos Campos Elísios para ali gozarem e esquecerem a vida tormentosa que tiveram na terra; reinava ali a mais perfeita igualdade.

Os *Campos Elísios* representavam para os antigos uma habitação tão deliciosa e tão encantadora, que os colocavam ora nas ilhas *Afortunadas* (as Canárias), ora, segundo melhor opi-

nião, além das *colunas de Hércules,* nos belos campos da Bética (Andaluzia na Espanha).

Fenelon, no *Telémaco,* descreve os *Campos Elísios* como um verdadeiro paraízo christão; seja como fôr, é muito provável que a antiga tradição do *Paraízo terrestre,* servisse aos antigos para idealizar os seus *Campos Elísios.*

CAPÍTULO XX

Divindades alegóricas

A Guerra ou Belona — A Discórdia; as núpcias de Peleu e de Tétis — A Fama — A Vitória — A Fortuna — A Necessidade — A Ocasião — O Silêncio — O Sono — Os Sonhos; Morfeu — A Verdade — O Pudor — A Justiça. Outras divindades. — Deuses Penates — Os Génios.

Seriam precisas inúmeras páginas para descrever tôdas as divindades alegóricas inventadas pelos antigos; personificaram e divinizaram tôdas as paixões, todos os sentimentos da alma, tôdas as virtudes como todos os vícios, todos os bens como todos os males. Limitar-nos-emos pois a descrever só as principais para não nos tornarmos supérfluos e fastidiosos.

A *Guerra* era personificada sob a figura de uma mulher, *Belona,* chamada pelos gregos *Enyo,* cuja significação è *matar,* diziam-na filha de *Forcis* e de *Ceto;* era encarregada de preparar o carro e os cavalos de seu irmão *Marte,* quando êle ia para a guerra; umas vezes acompanhava êste deus caminhando à frente do carro agitando com grande ruído um chicote ensangüentado, outras sentadas no próprio carro, excitando os dois fogosos corséis, *Pavor* e *Formido* (o medo e o terror) quer com o chicote ensangüentado, quer com a ponta de uma lança. *Belona* possuia em Roma um templo célebre junto da porta *Carmental,* mandado construir no ano 469 (ou

285 antes de Cristo) por *Apio Claudio* afim de cumprir um voto feito por êle durante a guerra dos Samnitas. Ali se reünia o senado sempre que tratava de discutir e aprovar as honras do triunfo a prestar a qualquer general romano vencedor ou quando recebia em audiência os embaixadores estrangeiros. Dois outros templos, não menos famosos, eram consagrados ao culto de *Belona* nas duas cidades com o mesmo nome de *Comana* uma na *Capadócia*, outra no *Ponto*. Uma corporação poderosa de sacerdotes, *Belonários*, exercia uma autoridade sem limites e o chefe dessa corporação, o sumo sacerdote era quasi igual ao rei; em *Comana*, na Capadócia o número dos sacerdotes, elevava-se, dizem, a mais de seis mil; celebravam as festas de *Belona* com danças extravagantes, saltos frenéticos, gestos convulsivos; faziam incisões no corpo com as espadas e ofereciam à deusa o sangue que escorria dessas feridas. Os poetas representam *Belona* com os cabelos espalhados ao vento, nos olhos o fogo, numa das mãos um archote e na outra o chicote ensangüentado.

A *Discórdia*, divindade, maléfica, era chamada *Eris* ou *Atea* entre os gregos; companheira fiel de *Belona* é ela a causa de todos os assassínios, das guerras e das questões que dividem os povos e as famílias. Consideram-na filha da *Noite*, irmã de *Nemesis* e das *Parcas* e mãe do *Trabalho*, da *Fome*, da *Peste*, da *Tristeza*, das *Perfídias*, da *Injustiça* e do próprio *Juramento* que é bem funesto aos mortais quando são perjuros. Os pintores e os escultores representam a *Discórdia* tendo na cabeça serpentes em vez de cabelos, numa das mãos um archote ardente, na outra uma cobra ou um punhal, a bôca espumosa, as mãos ensangüentadas e os fatos em desordem ou esfarrapados. Esta divindade foi expulsa do céu por causa das perturbações que constantemente produzia no Olimpo, realizando-se pouco depois as núpcias de *Tetis* e de *Peleu*.

Tetis, a mais bela das *Oceânidas*, foi requestada a princípio por *Apolo*, por *Neptuno*, e pelo próprio *Júpiter*, o se-

nhor dos deuses. Um oráculo havia predito que o filho de *Tetis* seria maior que o seu próprio pai, por êste motivo os deuses assustados retiraram os seus pedidos de casamento com *Tetis;* então foi obrigada a receber em casamento um simples mortal; desposou *Peleu,* e as suas núpcias foram celebradas com grande magnificência no monte *Pelion* assistindo todos os deuses e deusas. Só a *Discórdia* não fôra convidada; para se vingar, apareceu inesperadamente no festim e atirou para cima da mesa aquela celebre maçã de ouro em que estavam escritas estas palavras: *à mais bela das mortais;* essa maçã fatal deu ocasião ao julgamento de *Páris,* ao princípio da guerra de Tróia e foi origem de outras desgraças.

Os antigos supunham que *Júpiter* caminhava sempre acompanhado de um numeroso cortejo em que se notava principalmente a *Fama,* filha de *Titan* e da *Terra* e encarregada de publicar os crimes dos deuses que haviam exterminado os gigantes, seus filhos. Representavam-na como um monstro tendo tantos olhos, tantas orelhas, bocas e linguas, como plumas, fazendo-se acompanhar sempre duma trombeta, emblema da sua poderosa voz. *Virgílio,* o principe dos poetas latinos, fez a seguinte descrição da *Fama:* De todos os flagelos, a *Fama* é o mais rápido, da sua mobilidade provém tôdas as suas fôrças e é correndo que ela as aumenta.

Pouco temível a princípio, em breve se eleva aos ares, e com os pés assentes no chão esconde a cabeça nas nuvens; se as suas azas são rápidas, os pés não são menos ligeiros; monstro horrível, imenso, de noute vôa entre o céu e a terra e nunca dorme, de dia está sempre de atalaia ou no cimo dos palácios ou no alto das tôrres, daí amedronta as grandes cidades, e não é menos obstinaz em semear a mentira do que a verdade.

A *Fama* publica os crimes e as façanhas dos homens. Mensageira indiferente da verdade e da mentira, vai semeando uma e outra através do mundo.

Entre as divindades, que formavam o séquito de *Júpiter* notava-se também a *Vitória*, irmã da *Fôrça* e do *Valor;* os gregos chamavam-na *Niké*. Os romanos representavam-na com

A FAMA

azas, mas os gregos figuravam-na sem elas, julgando assim obrigá-la a permanecer entre êles. Tinha muitos templos em Roma, em tôda a Itália e na Grécia. *Sila*, victorioso de todos os seus inimigos, estabeleceu jogos públicos em honra desta

divindade. A sua estátua em Roma foi um dia atingida por um raio que lhe levou as azas, Pompeu, tomando êste sucesso por bom agouro, compôs uns versos em que dizia que a *Vitória* já não tendo azas, nunca mais podia abandonar Roma. No Capitólio, em Roma, havia na sala do senado uma estátua da *Vitória* que foi a última estátua pagã que o Cristianismo fez desaparecer dos monumentos públicos. As medalhas onde a *Vitória* se achava representada sôbre uma prôa de um navio, indicavam uma vitória naval. Os antigos puseram numa das mãos da *Vitória* uma palma e na outra uma coroa e colocavam-na sôbre um glôbo.

A *Fortuna,* também tinha o seu lugar no Olimpo pagão. Esta divindade alegórica, filha do *Oceano* segundo uns, de *Júpiter* e de *Nemesis* segundo outros, concedia as riquezas e a pobreza, os prazeres e os trabalhos. O primeiro poeta que falou da *Fortuna* foi Homero, e segundo êle, é considerada como a divindade mais soberana, e diz-nos ainda que ela era uma das ninfas que colhia flôres com *Proserpina,* quando esta foi raptada.

A mais antiga de tôdas as imagens da *Fortuna* via-se em Smirma; era obra de *Bupalo,* famoso escultor que a representou tendo o céu sôbre a cabeça e numa das mãos a cornucópia de *Amaltea.*

Arquíloco, pinta-a sob a forma de uma velha, com fogo na mão direita e água na esquerda, para mostrar que ela repartia os bens e males a seu capricho. Cada poeta dava-lhe, a seu belo prazer, novos atributos: Uns, pintam-na cega, sempre em pé, com azas nos pés, e um dêstes sôbre uma bola que se revolve e o outro no ar; outros, a representam andando sem cessar sôbre uma roda ou sôbre um carro tirado por cavalos cegos; outros ainda, a fizeram calva, tendo um topete de cabelos sôbre a testa.

A *Fortuna* era adorada em muitas cidades da Grécia. Em Roma também lhe prestavam culto particular no Panteon. Foi

o rei Túlio Hostilio o primeiro que lhe dedicou um templo; Sérvio Túlio imitou-o, chegando a haver em Roma dez templos dedicados à *Fortuna:* outros havia noutras regiões, mas o mais célebre era o de Ancio onde lhe faziam contínuas ofertas.

A *Necessidade,* filha, segundo uns, e mãe, segundo outros, da *Fortuna,* acompanhava-a sempre. Esta divindade alegórica era adorada em tôda a terra e o seu poder era tal que o próprio *Júpiter* lhe obedecia. Tinha em Corinto um templo onde só os sacerdotes tinham o direito de entrar. Representavam-na com as mãos de bronze com longos e compridos cravos ou picos, símbolo da sua inflexibilidade.

A *Ocasião,* na Grécia era um deus, em Roma uma deusa. Esta divindade alegórica presidia ao momento mais favorável de conseguir uma emprêsa. Pintam-na quási como a *Fortuna,* daqui o terem-na confundido com esta divindade.

O *Silêncio* era venerado pelos antigos como um deus sob os nomes de *Sigalion* e de *Harpocrates* e representado com um dedo sobre os lábios; era filho de *Osíris* e de *Isis.* Colocavam a sua estátua a maior parte das vezes às portas dos templos para indicarem que um religioso recolhimento era muito agradável aos deuses; a simples imagem dêste deus recordava aos homens que êles deviam respeitar o segrêdo das cartas cujo carimbo trazia essa imagem sendo a violação dêste segrêdo considerado como um sacrilégio. Ovidio ensina-nos que os antigos honravam tambem o *Silêncio* debaixo da figura de uma deusa que se chamava *Tacita* ou *Muta.*

O *Sono,* outra divindade alegórica, filho de *Erebo* e da *Noite,* irmão da *Morte* e da *Esperança,* habitava, segundo os poetas, os monte *Cimérios* perto do *Bósforo.* O seu palácio era um antro profundo, habitação tranquila e inacessível aos raios do sol, precedido de uma avenida semeada de papoulas. Os poetas representavam-no estendido a dormir sôbre um leito de fôlhas, os *Sonhos* rodeavam-no e *Morfeu,* seu princi-

pal ministro, mantinha um silêncio eterno nesta sombria habitação.

O poeta *Ovídio* faz a seguinte descrição do palácio do Sono: «Havia no país dos Cimérios uma caverna profunda escavada nos flancos de uma montanha, era a habitação ignorada do Sono; nunca o sol ali penetrou. A terra em volta produz sombrios nevoeiros e estes lugares são apenas alumiados pela luz duvidosa de um eterno crepúsculo. Ali, nem o canto da ave vigilante, nem a voz do fiel cão, nem os balidos dos rebanhos, nem o ciciar das fôlhas agitadas pelo vento, nem os gritos do homem se fazem jamais ouvir, é o império do mudo repouso. À entrada da caverna cresce uma seara de papoulas e de ervas soporíferas. Ali, não há porta que ranja sôbre os gonzos, nem guarda que vigie a porta. Ao meio encontra-se um leito de ébano, cheio de uma expessa penugem e coberto dum tecído negro onde o deus descança os seus lânguidos membros. Em volta estão aqui e ali os Sonhos sob formas ilusórias, tão numerosos como as espigas dos campos, as fôlhas das florestas ou as areias das praias».

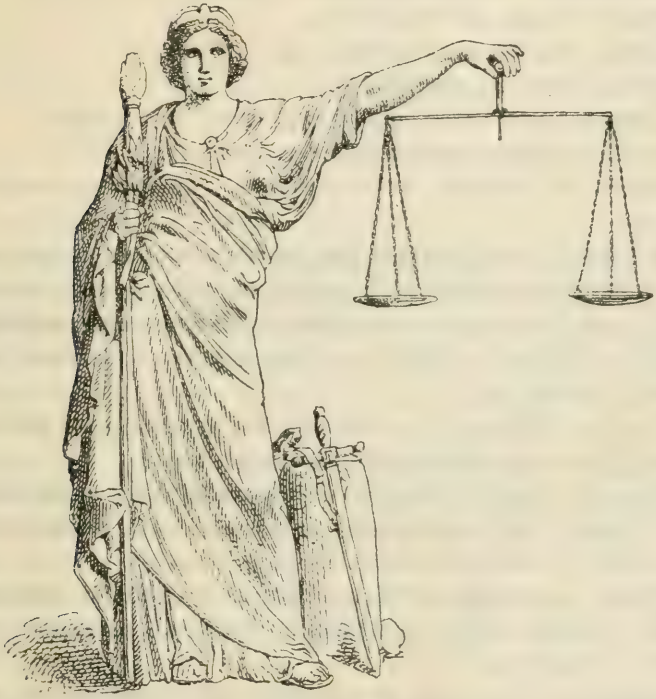
Não se deve confundir o *Sono* com *Morfeu,* seu filho, deus do sono e o primeiro dos *Sonhos.*

Os *Sonhos* são os filhos do *Sono.* Os tres Sonhos principais só habitam os palácios, são êles *Morfeu, Fobétor* e *Fantaso. Morfeu* só tomava a aparência dos homens, davam-lhe azas de borboleta e com uma papoula tocava naqueles que queria adormecer. *Fobétor,* cujo nome exprime terror ou medo, tomava a forma dum tigre, dum leão, duma serpente, emfim de todos os monstros selvagens que inspiram maior terror aos homens.

Fantaso tem um emprêgo diferente dos outros dois, transforma-se em terra, em rio, em planta, em rochedo, imita todos os seres inanimados. Os outros *Sonhos* freqüentam só as habitações do povo, sob formas ora agradáveis ora assustadoras; uns são falsos, outros verdadeiros, os primeiros saem dos infernos por uma porta de marfim, os segundos por uma porta

de chavelho; estes anunciam bens ou males reais, aqueles são apenas puras ilusões e vãos fantasmas da imaginação.

A *Verdade* é filha do *Tempo* e mãe da *Virtude*. Repre-



A JUSTIÇA

sentam-na sob a forma de uma virgem nua, tendo na mão um espelho.

O *Pudor* tinha templos em Roma e em Athenas. Representam-na ora sob a forma de uma mulher velada, ora sob a forma de uma virgem apontando com o dedo para o rosto, para mostrar que é principalmente no rosto e nos olhos que o pudor deve aparecer.

Alcona e *Adonéa* presidiam às viagens.

Testónia, deusa dos viajantes fatigados.

Ate, deusa maléfica, tinha prazer em conduzir os homens às calamidades, perturbando-lhes o espírito.

Baptes, deusa da impudicícia.

Como, presidia aos festins e aos enfeites.

Fídio, deus das alianças.

Laverna, ou *Fuzina*, deusa protectora dos ladrões.

Libitina tinha a intendência dos funerais.

Liberdade, honrada pelos romanos com muitos templos e estátuas.

Averrunci, eram deuses que só tinham uma virtude malfeitora, eram invocados para apartar os males; o principal dentre êles era *Averruncus* e no número dêstes deuses estavam o *Medo*, a *Palidez*, a *Febre*, as *Tempestades*, a *Calúnia*, a *Pobreza*, a *Inveja*, etc.

Anactes, deuses só conhecidos dos gregos, eram todos os que se tornavam célebres pelas suas acções.

Pataicus, eram deuses fenícios, cujas estátuas eram colocadas na pôpa dos navios como seus protectores, deram origem aos deuses *Penates* dos gregos e dos romanos.

Palices eram dois irmãos sicilianos que foram deificados, davam oráculos sôbre os negócios duvidosos fazendo conhecer os verdadeiros.

Quási todos os rios se consideravam como deuses e representavam-se geralmente em figuras com chavelhos de touro, porque o murmúrio das águas se parece com o mugido dêstes animais.

Terminaremos a enumeração das principais divindades alegóricas pela *Justiça*, filha de *Júpiter* e de *Temis*. Representam-na como uma mulher tendo numa das mãos uma balança e na outra uma espada. Supõem-na também assentada numa pedra, pronta a prescrever os castigos para o vício e as recompensas para a virtude.

Deuses Penates

Os deuses *Penates* ou *Lares* eram os protectores dos impérios, das cidades, dos caminhos, das casas particulares, daqui vem chamarem-nos os *Lares públicos*, *Publici;* aos do mar, *Permarini;* aos dos caminhos, *Viales*; aos dos campos, *Rurales;* aos dos inimigos, *Hostiles;* aos das casas particulares, *Familiares*; davam-lhes também o nome de *Præstites*, o que quere dizer, *dar auxílio.* O povo escolhia estes deuses segundo a sua devoção e colocava-os na ordem e categoria que queria. Também eram deuses *Penates*, as almas dos que tinham bem servido o estado, rasão porque em algumas medalhas se lia *Laribus Augusti.*

O culto prestado a estes deuses, consistia em ter a sua estátua ou imagem no lugar mais escondido da casa, a que chamavam *Lararium.*

Alumiavam-nos com lâmpadas, símbolos da vigilância e imolavam-lhes cães, animais domésticos e fiéis; era uso, quando as crianças deixavam um certo ornato, chamado *bulla*, que traziam ao pescoço, depô-lo aos pés dos deuses domésticos; além destes cultos particulares também lhes prestavam culto público nos campos e os dias de festa eram chamados *Compitalitii;* era também uma das ceremónias, suspender nas ruas pequenas figuras de homens feitos de cêra e de lã e pedir a estes deuses que desviassem a sua cólera encaminhando-a para estes simulacros.

Os romanos faziam os *Penates* filhos de *Júpiter* e de *Larunda*, mas parece que êste culto veio dos *Frígios*, pois segundo Virgílio, Eneas teve cuidado de levar consigo os seus deuses *Penates*, ordem que recebera dos deuses pela bôca de *Heitor*.

Segundo a Bíblia já o sogro de *Labão* tinha em casa deuses *Penates*, idolos que Jacob de lá tirou e que a Bíblia chamou *Terofim*.

Os Génios

Cada homem tinha dois génios, um feliz, outro infeliz, que presidiam ao seu nascimento e velavam especialmente sôbre êle, de modo que a sorte de cada homem dependia de um dos *génios* ser ou não superior ao outro; cada terra tinha também o seu *génio* e esta idea provinha provávelmente da opinião, de que o ar e o mundo estavam cheios de espíritos que regulavam os seus movimentos. Os génios das mulheres chamavam-se *Lunones*. Havia Génios mais poderosos que outros, daqui o dizerem os autores *que o Génio de António temia o de Augusto*. Estas pequenas divindades eram representadas sob a figura de um mancebo que tinha numa das mãos um vaso de beber e na outra a cornucópia da abundância; veneravam-nos sôbre tudo no dia do nascimento de qualquer criança. O Génio de qualquer terra representava-se muitas vezes sob a forma de uma serpente.

Os pintores costumam representar uma nação sob a figura de um Génio ou de uma mulher com as armas dessa nação.

CAPÍTULO XXI

Heróis ou Semi-deuses

ESCULÁPIO

À frente dos semi-deuses e dos heróis bemfeitores da humanidade, colocaremos *Esculápio*, deus da medicina.

Esculápio ou *Asclépios*, era filho de *Apolo* e de *Coronis*. *Coronis* fôra infiel a *Apolo* com um mancebo chamado *Ischis* ou *Isis; Apolo* matou êste rival e das entranhas da sua dama infiel, a quem *Diana* dera a morte, tirou *Esculápio*, que foi criado pelo *Centauro Chiron*. *Apolo* passou a sua vida nos jardins, onde adquirira conhecimento das simplices (drogas de que se compõem os remédios). Fez magníficas curas tais como a de *Hipólito* filho de *Teseu*, chegando a dizer-se que êle o tinha ressuscitado; adiantou tanto a medicina, que *Plutão*, irritado contra êle, queixou-se a *Júpiter*, e êste o ferio com um raio; *Apolo* chorou muito o filho caro e *Júpiter* para o consolar recebeu-o no céu, onde Apolo o transformou em astro chamado *Osieus* ou *Serpentário*.

Esculápio foi o pai de *Macaon* e de *Podalirio*, célebres médicos que acompanharam os gregos na guerra de Tróia.

O culto de *Esculápio* espalhou-se por tôda a Grécia e pela Itália e em Epidauro, cidade do Peloponeso onde lhe levantaram um soberbo templo.

Representam *Esculápio* sob a forma de um velho de longa barba, tendo na mão um pau a que está enroscada uma serpente, ao lado tem um galo.

A serpente é o símbolo da vigilância e da prudência, virtudes muito necessárias ao médico.

ESCULÁPIO

Hércules

Hércules — Sua infância — Suas primeiras façanhas — Escolha de Hércules entre a Virtude e a Volupia — Os seus trabalhos — A sua morte — A sua apoteose.

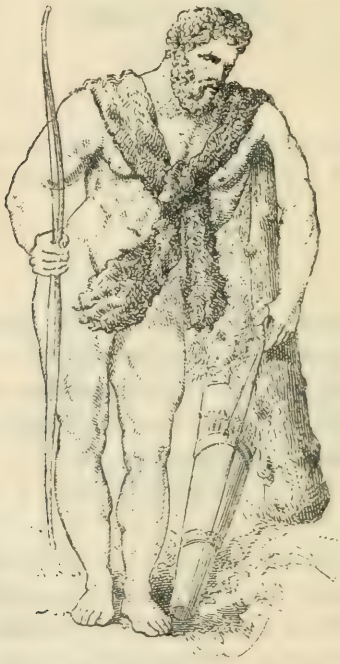
Na opinião vulgar dos gregos e dos romanos, os heróis eram homens gerados quer por um mortal e uma deusa, quer por um deus e uma mortal. Chamavam-nos também semi-deuses. Por sua morte, estes homens privilegiados voltavam para o céu e confundiam-se com os deuses.

De todos os heróis, o mais célebre é sem contradição *Hércules.*

Hércules foi filho de *Júpiter* e de *Alcmena,* filha de Electrion rei de Mecenas; foi chamado pelos gregos *Heracles* ou *Alcide,* deus da fôrça. Estas palavras, significam a *glória de Juno,* para mostrar que as perseguições desta deusa tornam o peregrino recomendável à posteridade. Chamava-se *Alcides* do nome de seu avô materno *Alceu,* também lhe davam os gregos ainda outros nomes, *Tiríntio,* da cidade de Tirinto, onde foi educado; *Musagetes* que quer dizer *companheiro das Musas; Pânfago,* por causa do seu grande apetite.

Hércules teve um rival *Euristeu; Júpiter* jurara que destes dois o que nascesse primeiro, teria todo o poder sôbre o outro, isto foi o bastante para que *Juno* prolongasse a gravidez

de *Alcmena* e fizesse nascer primeiro *Euristeu* resolvendo perseguir continuamente *Hércules*, expondo-o a tôda a sorte de perigos e trabalhos de que êle saía sempre vencedor; sem esperar que *Hércules* crescesse, *Juno* quis perdê-lo desde o



HERCULES

berço e para êste fim enviou-lhe duas horríveis serpentes, que o pequenino despedaçou sem custo; foi esta a sua primeira façanha.

Desde êste momento, o divino *Tirésias* predisse a glória do jovem herói e anunciou que um dia êle venceria os gigantes.

Conta-se que *Juno*, a pedido de *Palas*, abrandou o seu ódio contra *Hércules*, consentindo em amamentá-lo com o seu leite, porém *Hércules* mordeu-a tão fortemente que ela o repeliu para longe de si e algumas gotas de leite caindo na abóboda celeste originaram aquela parte álva do céu que se chama *via láctea;* é esta uma série seguida e irregular de estrêlas infinitas que tornam aquela parte do céu mais clara.

A educação de *Hércules* foi confiada aos mais hábeis mestres. *Autolico* ensinou-lhe a guiar um carro e a lutar; *Eurite*, rei da *Œcalia* a disparar a seta; *Eumolpe*, a música; *Lino*, a arte de tirar os sons da lira; *Castor* e *Polux*, os exercicios gimnásticos; *Chiron*, deu-lhe lições da sciência e da moral. *Hércules*, aproveitou muito de tôdas as lições, sòmente, rebelde à música, um dia quebrou o seu instrumento sôbre a cabeça de *Lino* que ficou imediatamente morto.

Hércules chegara à idade de 18 anos, idade em que os mancebos senhores já das suas acções, mostram se seguirão o caminho da virtude, se o do vício. Um dia, estava *Hércules* sentado num lugar solitário entregue às suas reflecções, quando viu avançar duas mulheres de uma alta estatura: uma, juntando a nobreza à beleza, os seus únicos ornamentos eram os da natureza; vestia de branco, nos seus olhos reinava o pudor, e em todo o seu porte um ar de modéstia, era a *Virtude*. A outra, era tão nutrida, que a gordura denotava bem a sua languidez, o rosto estava tão pintado que se lhe não conheciam as côres naturais, de um olhar impudente e preparada de modo a fazer sobresair a sua beleza a fim de procurar admiradores, era a *Volupia*. Chegadas junto de *Hércules*, a segunda toma a dianteira à primeira e fala-lhe deste modo:

«Hércules, vejo que não sabes que caminho deves seguir; se me quiseres acompanhar, conduzir-te-ei pelos caminhos mais fáceis e mais risonhos, nenhum prazer te será recusado, nenhum desgôsto afligirá a tua vida; não terás que temer nem a guerra nem os trabalhos, a tua única ocupação será procu-

rar bebidas e manjares que te deleitem e só pensarás no meio mais curto de ser feliz; encher-te-ei de tesouros: sacrificar tudo à felicidade, eis o privilégio daquele que me seguir». A Virtude então avançou por sua vez e falou também dêste modo; «Eu também, *Hércules*, me apresento perante ti. não é porque ignore de quem descendes, a tua educação revelou-me o teu carácter. Se escolheres o meu caminho, brilharás entre os grandes homens pelas tuas façanhas e pelas tuas virtudes; não te iludirei prometendo-te os prazeres; à custa do trabalho é que os deuses dão a felicidade. Se queres que o teu corpo se torne robusto e vigoroso, lembra-te que tens de o submeter ao império da alma e às fadigas; dou a felicidade e a glória aos que escutam a minha voz; os jovens, tem o prazer de ouvir os elogios dos velhos e estes gostam de recolher os respeitos da juventude. Quando o têrmo fatal chegar, o esquecimento do túmulo não os aniquilará eternamente a sua memória sempre florescente viverá um longo futuro».

Hércules entusiasmado por estas palavras, deixa a *Volupia* e segue a *Virtude.* Desde êste dia tomou a resolução de exterminar por tôda a parte os monstros que devastavam a terra, os salteadores, os tiranos ímpios e os destruïdores da humanidade, de fazer caçar os flagelos que opunham obstàculos aos progressos da civilização: foi então que começou essa longa série de façanhas gloriosas, de que as mais célebres são denominadas os *doze trabalhos de Hércules.*

Os doze trabalhos de Hércules

O primeiro dos doze trabalhos foi a luta de *Hércules* contra um leão furioso que assolava a floresta de Nemea.

1.º Ataca o terrível animal com setas, mas vendo que as setas deslizavam pela pele sem o ferir, apodera-se dêle, aperta-o nos seus poderosos braços e estrangula-o. Depois carre-

gado com esta presa monstruosa, vai a Micenas e apresenta-se a Euristeu que recua horrorizado de mêdo. Desde êste dia *Hércules* quiz trazer sempre a pele do lião como um escudo e como um monumento da sua victória.

2.º — O herói foi em seguida combater a *hidra de Lerna*, monstro horrível, nascido de *Tifon* e de *Equidna* que assolava os pântanos de Lerna e tôda a Argolida. Esta hidra tinha sete cabeças e quando lhe cortavam uma, logo nascia outra mais terrível. *Hércules*, notando êste prodígio, ordenou a *Iolas*, seu sobrinho e companheiro que, logo que êle lhe cortasse uma cabeça, queimasse imediatamente a ferida com um ferro em brasa; por esta forma conseguiu vencer tão horroroso monstro. *Hércules*, depois de morta a hidra molhava no sangue do monstro as setas, e êste sangue venenoso tornava incuráveis e mortais tôdas as feridas que elas faziam.

3.º — Uma corça com pés de bronze e pontas de ouro habitava o monte Ménado, e conseguira escapar sempre aos caçadores pela sua ligeireza.

Um ano inteiro a perseguiu *Hércules* com tanta constância, que por fim a apanhou nas margens do rio Ladon, na Arcadia, e levou-a ao rei de Micenas, que lhe ordenara de lha trazer viva, porque sendo ela consagrada a *Diana* não queria feri-la ou matá-la.

4.º — Egual sorte teve o javali de *Erimanto*.

Êste animal pela vingança de *Diana*, destruia tôda a Arcádia. *Hércules*, após uma longa luta, apanhou o javali vivo e levou-o a *Euristeu* rei de Micenas, que vendo-o esteve a ponto de morrer de susto.

5.º — *Hércules* foi obrigado a limpar os currais de Augias rei da Elida; nestes currais havia três mil bois; a lama e o estrume enchiam os currais, por isso *Hércules*, para executar êste grande trabalho, mudou o curso do rio Alfeu.

Augias prometera-lhe dar como salário a décima parte da

sua manada, mas terminada a obra recusou-se a cumprir a sua promessa, pelo que *Hércules* o destronou e o matou.

6.º — Deu caça às aves do lago *Stinfalo* que eram em tão grande número que escureciam o dia. Estas aves eram gigantescas, alimentavam-se, como as águias, de presas vivas; tinham azas, bico, cabeça e garras de ferro e as suas pernas eram tão duras, agudas e rápidas, que saídas do corpo funcionavam como setas, produzindo as mais crueis feridas; *Hércules* exterminou-as tôdas; estas aves eram as *Harpias.*

7.º — Agarrou um touro furioso que deitava chamas pelas ventas. Êste touro montruoso tinha sido mandado por *Neptuno* para Creta, onde reinava Minos, que havia privado o Deus de um bom touro que lhe prometera em sacrifício.

8.º — Puniu *Busiris* e *Diómedes* pelas suas crueldades. O primeiro sacrificava a *Neptuno* todos os estrangeiros que tinham a infelicidade de entrar nos seus estados; Hércules sacrificou-lhe o filho e o sacerdote que ministrava estes abomináveis sacrifícios. O segundo era rei da Trácia e filho de *Marte;* tinha quatro cavalos fugosos, *Podargo*, *Lampon*, *Xanto* e *Dino* os quais vomitavam fogo pela bôca. O tirano sustentava-os com carne humana; *Hércules* apoderou-se dos cavalos e entregou-lhes *Diomedes,* que êles devoravam num istante.

9.º — Combateu as Amazonas, mulheres célebres pela sua coragem e pela destreza com que disparavam os seus arcos. Derrotou-as e aprisionou a rainha *Hipólita* que deu em casamento a Teseu, seu amigo e companheiro nas aventuras.

10.º — Cumpridos estes noves trabalhos, ainda restavam três não menos difíceis. Gerião, rei de Gades na ilha de *Erícia* ou *Cadix* na Espanha, era um gigante famoso a quem a Fábula dá três corpos, seis mãos, seis pés e seis azas; passava pelo mais forte dos homens e fazia guardar os seus rebanhos por um cão de duas cabeças; dizia-se também que sustentava os bois com a carne dos seus súbditos. *Hércules,* por ordem de Euristeu combateu êste feroz tirano e o seu cão, matou-

-os a ambos e tirou-lhe os rebanhos. Durante a sua permanência na Espanha, *Hércules* separou em dois o istmo que unia a Europa à África, deu aos dois fragmentos do rochedo os nomes de *Calpe* e de *Abila* e abriu uma passagem entre o Mediterrâneo e o Oceano, o estreito de Gibraltar, também chamado *Colunas* de *Hércules.*

11.º — Depois da derrota de Gerião, *Hércules* conduziu o seu rebanho para as margens do Tibre e adormeceu. *Caco,* gigante monstruoso, cuja bôca vomitava torrentes de chamas e de fumo, aproveitou-se do sono de *Hércules* para lhe roubar algumas bezerras, tirando-as pela cauda e recuando, as fez entrar na sua caverna no Monte Aventino. Ao amanhecer, quando *Hércules* conduziu o seu gado para o pasto, as bezerras escondidas na caverna de *Caco* começaram a dar mugidos, o que deu a conhecer a *Hércules* o roubo de que tinha sido vítima; então correndo à caverna, retirou de lá o enorme rochedo que lhe defendia a entrada, apodera-se de *Caco* dando-lhe uma morte horrorosa, punindo-o assim de todos os seus roubos,

12.º — *Euristeu,* que temia que *Hércules* lhe tirasse o trono. encarregou-o de árduas emprêsas e entre elas ordenou-lhe que fôsse colher os *Pomos de ouro* do jardim das *Hesperides,* ninfas célebres que habitavam, segundo se conta, nas visinhanças do monte Atlas, perto de *Lixa* cidade da Mauritânia, país que além de ser queimado pelos ardores do sol, tinha os jardins guardados por um dragão de cem cabeças; *Hércules* venceu o dragão matando-o e apoderou-se dos pomos de ouro. Os pomos de ouro eram, segundo as aparências, laranjas e cidras, de que os jardins da Mauritânia Tingitana estavam cheios; estes jardins foram chamados *Hesperides* pela sua situação, pois se julgava que o sol ia esconder-se ali tôdas as tardes.

Finalmente *Euristeu* ainda lhe ordenou que descesse aos infernos e de lá arrancasse o célebre *Cérbero,* cão de três cabeças e que guardava a entrada do palácio de *Plutão* para que ninguém de lá saísse.

Hércules desceu ao sombrio império e, depois de ter pela sua audácia vencido todos os obstáculos, tirou o *Cérbero* do domínio de Plutão, prendeu-o e levou-o para a Tessália, onde, no seu furor, o feroz animal espalhou espuma raivosa sôbre várias plantas que se tornaram venenos mortais.

Terminados os seus doze trabalhos, *Hércules*, tendo posto fim a tôdas as suas expedições perigosas, entendeu não dever descançar, e continuou a percorrer a terra, tomando a defesa dos fracos e dos oprimidos e castigando as injustiças e violências.

Seria bastante longa a narração dos altos feitos dêste herói, limitar-nos-emos a descrever sòmente alguns dos principais. Tomou parte na expedição dos *Argonautas*, expedição de que adiante trataremos. Libertou *Hesíone*, filha de *Laomedon*, que tinha sido exposta sôbre um rochedo para servir de pasto a um monstro marinho. Na Espanha matou *Busíris*, tirano cruel que mandava matar todos os estrangeiros que chegavam aos seus estados. Na Líbia combateu o gigante *Anteo*, filho de *Neptuno* e da *Terra* e rei de Irasa; êste gigante, a quem a Fábula dá sessenta e quatro côvadas de altura, atacava todos os que passavam pelas areias da Líbia, onde se embuscava, ali os obrigava a lutar com êle, e vencendo-os, fàcilmente os matava; tinha feito voto de edificar a *Neptuno*, seu pai, um templo com as caveiras dos homens; desafiou *Hércules* para um combate, êste herói lançou-o várias vezes por terra, mas em vão, porque a *Terra* sua mãe, cada vez que êle lhe tocava, lhe dava novas fôrças, até que por fim o levantou ao ar e o sufocou apertando-o entre os braços.

Hércules desposou *Dejanira*, filho de *Baco*, que estava prometida a *Achelôo*, rei de uma parte da Etólia; *Achelôo* vendo que o seu rival era mais forte, tranformou-se em serpente, em touro e por fim em homem com çabeça de boi; *Hércules* arrancou-lhe um dos chavelhos e depois conseguiu desposar *Dejanira;* em seguida pretendeu passar o rio *Eveno* com a sua nova

conquista; como o rio fôsse muito cheio o *Centauro Nesso* ofereceu-se a *Hércules* para lhe passar a espôsa, êste aceitou o oferecimento e passou em primeiro lugar; o *Centauro* vendo-o distante, quiz atentar contra a honra de *Dejanira, Hércules* então despediu-lhe uma seta tinta no sangue da hidra e feriu-o mortalmente; o *Centauro* porém antes de morrer exerceu sobre *Hércules* uma cruel vingança; fez presente a *Dejanira* do seu vestido banhado no seu sangue, pedindo-lhe que o guardasse em sua memória e assegurou-lhe que, se o seu marido o vestisse, nunca amaria outra senão a ela, os efeitos foram funestos: *Dejanira* julgando, que seu marido preferisse *Jole,* filha de *Eurito* rei de *Echalia,* enviou-lhe o vestido do *Centauro* quando êle ia fazer um sacrifício sôbre o monte *Oeta.* Logo que *Hércules* o vestiu, um fogo violento se apoderou dêle e entrou num furor espantoso, mas tornando a si, estendeu a pele do lião de *Nemea* sôbre a pira, deitou-se em cima, meteu debaixo da cabeça a sua clava e ordenou a *Filoctetes* que ateasse o fogo e assim se queimou. Os deuses o imortalizaram recebendo-o no Olimpo, onde mais tarde desposou *Hebe,* deusa da mocidade.

Chamou-se *Heráclides* os descendentes de *Hércules,* as quais mataram *Euristeu* para se vingarem das perseguições que êle fez a seu pai. Êstes *Heráclides* entraram no Peloponeso, e apossaram-se desta região, que até então tinha sido ocupada pelos *Pelópidas.*

Hércules é representado sob a forma de um homem robusto, com a clava na mão, nos hombros a pele do lião de Nemea e o arco guarnecido de setas. A árvore que lhe foi consagrada foi o álamo, porque quando êste herói desceu ao inferno, fez uma corôa das fôlhas desta árvore; cada fôlha tem duas côres, uma branca, que é a parte que toca na cabeça, outra negra, a que não toca.

CAPÍTULO XXII

Perseu

Perseu — Seu nascimento — Suas proezas — Belerofonte — Chimera — Teseu — O Minotauro — História de Dédalo e de Icaro — História de Peritoo — Expedição dos Argonautas — Orfeu — Castor e Polux — Nestor.

Perseu, um dos maiores heróis (1) da antiguidade, nasceu de *Júpiter* e de *Danae* em uma tôrre de bronze. *Acrísio*, rei dos *Argivos*, tinha uma única filha chamada *Danae*; tendo sabido do oráculo que seu neto lhe roubaria a corôa e a vida, fez encerrar a filha numa tôrre de bronze e repeliu tôdas as propostas de casamentos que lhe eram feitas; porém *Júpiter*, que tinha concebido um grande afecto a esta princesa, transformou-se em chuva de ouro a fim de entrar na tôrre; outra fábula conta que *Préto*, irmão de *Acrísio* se fizera passar por *Júpiter*, corrompera a fidelidade dos guardas da jovem princesa, penetrou na tôrre e tornara-se marido de *Danae*, que deu à luz um filho chamado *Perseu*. *Acrísio* sabendo do facto, mas não acreditando que *Júpiter* tivesse feito a honra de

(1) A palavra *herói* é derivada do nome de *Juno*, (Hera em grego) o que fez dar a um dos seus filhos o nome de *Herói*, e daqui começaram os gregos a dá-lo aos homens grandes e célebres pelos seus feitos e pelos grandes serviços prestados à pátria.

visitar sua filha, fez morrer a ama da criança, e encerrou a mãe e o filho num cofre e lançou-o ao mar. O cofre foi levado pelas ondas a uma das ilhas do arquipélago dos *Cicladas*, onde *Dictis*, irmão do rei *Pòlidectes* que descendia de *Neptuno*, o recebeu dando um bom tratamento a *Danae* e ao menino. O oráculo não deixou de se cumprir, porque *Perseu* um dia matou o avô *Acrísio* num torneio.

Polidectes mandou educar *Perseu* pelos sacerdotes de *Minerva*; porém mais tarde temendo-lhe o poder e os feitos que já pareciam anunciar estar ali um herói, procurou os meios de o afastar da côrte.

Convidou todos os seus cortezões para um grande banquete, ordenando a cada um dêles de lhe oferecer de presente um magnífico cavalo, pensando que *Perseu*, julgando-se impotente para satisfazer um presente de tal natureza, abandonaria voluntàriamente os seus estados. Com efeito, *Perseu* ardendo em desejo de se assinalar por qualquer feito notável, disse ao rei que lhe traria de presente a cabeça de *Medusa*, uma das *Gorgones*, três irmãs que reinavam nas ilhas *Gorgades*, visinhas de Cabo Verde.

Palidectes aplaudiu êste generoso desejo e animou vivamente *Perseu* a tentar esta emprêsa, persuadido de que êle seria vítima de tão arrojado cometimento. Os deuses comovidos da inocência de *Perseu*, vieram em seu auxílio; *Minerva* deu-lhe o seu espelho ou a sua *Egida*, para lhe servir de escudo; *Mercúrio* as suas azas e a sua espada, feita por *Vulcano*, e *Plutão* o seu capacete. Tôda esta armadura divina, que os poetas deram a *Perseu*, é uma pura alegoria; as asas de *Mercúrio* eram sem dúvida um bom navio à vela, o capacete de *Plutão*, significa o segrêdo que era necessário guardar nesta expedição e o escudo de *Minerva* a prudência, com que *Perseu* se conduziu.

Medusa era uma das três *Gorgones*, estas tinham apenas um olho, um dente e um chavelho, de que se serviam alterna-

tivamente; outros mitologistas porém representam *Medusa* como uma perfeita formosura, dando-lhe os mais belos cabelos e asseguram, que pelo seu esplendor, que comparam ao do ouro, é que se fez amar de *Neptuno;* fôsse como fôsse, êste deus chegou ao ponto de enganar *Medusa* no templo de *Minerva*, pelo que esta deusa bastante irritada lhe mudou os cabelos em serpentes.

Munido pois das armas divinas, *Perseu* dirigiu-se para o lugar onde as *Gorgones* haviam fixado a sua residência, que uns dizem ter sido na Líbia, e outros além do Oceano Ocidental, e encontrou-as adormecidas. As *Gorgones* tinham o poder de converter em pedras tôdas os que para elas olhassem; *Perseu*, para não ser petrificado, fixou a vista no seu escudo, onde se espelhavam todos os objectos, e armado da sua espada, aproximou-se e cortou a cabeça a *Medusa*. Afirma-se que do sangue, que saiu da ferida de *Medusa* nasceu o cavalo *Pégaso*, que com uma patada fez brotar a fonte de *Hipocrene* e ainda das gotas, que cairam na terra nasceram em África numerosas serpentes.

Perseu consagrou a *Minerva* a cabeça de *Medusa*, que depois foi gravada com as suas serpentes na formidável *Egida* desta Deusa.

Depois desta façanha, *Perseu*, atravessando a vasta extensão dos ares, chegou à Mauritânia, onde reinava *Atlas*, e pediu hospitalidade a êste príncipe; mas *Atlas*, avisado pelo oráculo, para se acautelar contra um filho de *Júpiter*, recusou receber o jovem herói, pelo que foi logo castigado, porque *Perseu* mostrando-lhe a cabeça de *Medusa*, foi logo petrificado e transformado nessas grandes montanhas, que ainda hoje conservam o seu nome.

Perseu continuou as suas aventuras; chegado às costas da *Etiópia*, soube que *Andromeda* filha de *Ceseu*, rei da *Etiópia*, e de *Cassiopea*, havia sido, por consulta do *Oráculo*, exposta sôbre um rochedo para ser tragada por um monstro marinho.

Perseu montado no cavalo *Pégaso*, passa junto do rochedo, livra *Andromeda* das prisões, com a cabeça de *Medusa* petrifica uma parte do monstro, e rende a outra pela espada, no momento em que o monstro ia devorar a sua vítima.

Entregue a princesa à sua família, pouco depois *Perseu* desposou-a. *Fineu*, a quem a princesa *Andromeda* havia sido prometida em casamento algum tempo antes, tendo notícia de que se celebravam as núpcias de *Andromeda*, correu ao palácio com gente armada para matar o seu rival; *Perseu* defendeu-se muito tempo com o auxílio de *Palas* e estando a ponto de ser vencido pelo número, serviu-se da cabeça de *Medusa*, à vista da qual *Palas* e os seus companheiros foram transformados em pedras.

Perseu desejando tornar a ver sua mãe, chegou à ilha de *Serife*, onde teve que combater a injustiça e a violência de *Polidecto;* matou êste tirano cruel e embarcou depois para o *Pelopneuso* com *Danae* e *Andromeda*. Foi então que se verificou a predição do oráculo. *Acrísio*, avô de *Perseu*, sabendo que êste herói se aproximava de *Argos*, quis vê-lo e foi até *Larissa*, sôbre o rio *Peneu*, chegando ali no dia em que se celebravam os jogos públicos. *Perseu* desejoso de mostrar a sua destreza entrou no torneio e feriu com um golpe mortal *Acrísio* que por acaso se encontrava entre os espectadores, visìvelmente o aflito por êste assassino involuntário, não querendo reinar numa região que recordava incessantemente ao seu espírito a lembrança de um parricídio, cedeu a *Argólida* a *Megapento*, filho de *Preto* e recebeu dêle em troca o território de *Tirinto* onde edificou a cidade de *Micenas* que veio a ser a capital dos seus estados.

Ignora-se o tempo e o modo como morreu *Perseu*. Os famosos feitos dêste herói lhe deram lugar no Olimpo depois da sua morte e da sua família se formaram as constelações *Andromeda*, *Cassiopeia*, etc., e até o monstro teve lugar debaixo do signo da *Baleia*.

Os atenienses consagraram-lhe um templo e teve uma estátua em *Micenas* e na ilha de *Sesifo*.

Belerofonte era filho dum rei de *Corinto*, tendo morto *Belet*, seu irmão, refugiou-se na côrte de *Preto*, rei de *Argos*, que o acolheu favoràvelmente. *Stenobea*, mulher de *Preto* ca-

BELEROFONTE COMBATE A QUIMERA

tivou-se da sua presença, êle porém não a atendeu, a rainha irritada dos seus despresos, acusou-o ao marido inventando que êle havia atentado contra a sua honra.

O rei para não violar as leis da hospitalidade, enviou-o a *Jobates* seu sogro, rei da Lícia com fingidas cartas de recomendação, mas *Jobates* não querendo igualmente manchar-se no sangue dum homem, que sentara à sua mesa, decidiu-o a ir combater a *Quimera*, monstro horrível, que devastava a Lícia; êste monstro tinha a cabeça de leão, o corpo de cabra, a cauda de dragão e vomitava contìnuamente chamas.

O moço herói desfez o monstro a tiros de flecha, tendo-lhe *Minerva* dado para esta expedição o cavalo *Pégaso*. Mais tarde *Belorofonte* soberbo com os seus triunfos e maravilhosas viagens através dos ares, ousou servir-se do cavalo *Pégaso* para escalar o *Olimpo;* precipitado vergonhosamente do cavalo para a terra, por esta vagueou tristemente até à sua morte.

Narram alguns poetas que havia na *Lícia* um monte onde abundavam os leões, as cabras e as dragões e como *Belerofonte* chegou a destruí-los, livrando a região dêstes animais, daqui se tomou ocasião para dizer que êle vencera a *Quimera,* sendo as chamas que ela vomitava erupções vulcânicas do monte.

Teseu, filho de *Egeu*, rei de *Atenas*, por sua mãe era neto de *Pelops*, o mais poderoso rei do Peloponeso. Desde a sua infância mostrou *Teseu* o que havia de vir a ser algum dia.

Os trabalhos de *Hércules* entusiasmaram *Teseu*, de noute sonhava com as façanhas dêste herói e durante o dia sentia-se animado de uma nobre emulação e desejava ardentemente imitá-lo. Em breve teve ocasião de dar provas da sua coragem destruindo e matando tiranos e salteadores terríveis; dentre estes mencionaremos *Falaris*, rei da Cicília, que metia dentro de um touro de bronze homens vivos, fazendo-os ali queimar a fogo lento para ter um cruel prazer em os ouvir gritar imitando o gemido do touro; *Procuste* ou *Procruste* famoso salteador da *Ática*, que fazia estender os seus hóspedes sôbre um leito de ferro, cortando as pernas aos que em comprimento excediam o leito e puxando-as com cordas aos que eram mais pequenos.

Depois de ter combatido estes dois tiranos, resolveu *Teseu* libertar a sua pátria do vergonhoso e cruel tributo que pagava a *Minos,* rei de Creta. Êste príncipe irritado pelo assassínio de seu filho *Androgeu* feito pelos Atenienses e pelos de Megara invejosos de êle lhes ter ganho o prémio numa luta, tomou as armas para lhe vingar a morte e fez uma cruel guerra a estes

dois povos. Os Atenienses vencidos pediram a paz, *Minos* concedeu-lha com a condição de lhe enviarem todos os anos sete mancebos e outras tantas donzelas que êle fazia devorar pelo *Minotauro* no *Labirinto.*

TESEU

O *Minotauro* era um monstro metade homem, metade touro, habitava a *Labarinto* construído por um famoso artista chamado *Dédalo;* êste *Labirinto* era um vasto recinto cheio de bosques e de edifícios dispostos de maneira que quem ali entrasse uma vez nunca mais de la podia sair.

Teseu ofereceu-se voluntàriamente para ir a Creta com as vítimas designadas pela sorte. Depois de dirigir preces e sacrifícios aos deuses embarcou num navio cuja vela era preta, prometendo a seu pai Egeu que, se voltasse vencedor, substituiria a vela preta por uma branca.

O herói partiu com o coração cheio de coragem e de esperança de libertar o seu país de um tributo tão horrível e de que fortuna, que sempre favorece a grandeza de ânimo e juntamente a justiça, lhe forneceriam os meios de vencer a sua emprêsa. Chegado a *Creta*, *Ariadne*, filha de Minos, tendo-se apaixonado por êle e tocada de compaixão pela sorte das vítimas, deu-lhe um novelo e ensinou-lhe os meios de sair do *Labirinto*. Munido dêste auxílio, matou o *Minotauro*, saiu com os seus companheiros do *Labirinto*, embarcou novamente para o *Atica*, levando consigo *Ariadne* a quem prometera casamento, promessa que não cumpriu, abandonando-a na ilha *Naxos*. A alegria do seu triunfo e o prazer de tornar a ver a terra de *Atica* fizeram-lhe esquecer o que havia prometido a seu pai e não pôs a vela branca. *Egeu*, seu pai, que não tinha esperança alguma de que o filho voltasse, avistou um dia ao longe a vela negra e não duvidando, por êste sinal de luto, de que o filho tinha sido vítima do monstro, perdido de dôr e desespêro precipitou-se no mar, que ainda hoje conserva o seu nome.

Durante êste tempo, *Dédalo* hábil artista que havia construido o *Labirinto*, e que fôra autor de vários inventos como a machada, o nível, as velas dos navios, as estátuas, etc., incorreu no desagrado e cólera de *Minos* e foi encerrado no *Labirinto* com seu filho *Icaro*. Não vendo meio algum de sair desta prisão, pediu aos servidores de *Minos* cera e penas, com o pretexto de querer fazer uma cousa admirável, então fez umas azas para si e para o filho e voaram; antes porém avisara o filho de que não voasse muito alto, para que o sol lhe não derretesse a cera com que estavam presas as penas das azas, nem muito baixo, para que os vapores do mar lhe não abrandassem o vôo; porém *Icaro* não pôde conter-se e elevou-se tão alto que Sol derreteu-lhe a cera das azas obrigando-o a cair no mar que teve o seu nome.

A fábula de *Dédalo* e de *Icaro* é uma alegoria que se aplica aos primeiros ensaios de navegação à vela.

Entretanto *Teseu*, pacífico possuídor do trono de *Atenas*, dedicou-se a reformar o govêrno da *Atica*; reüniu numa só cidade todos os habitantes da região, dividiu o povo em três tríbus, às quais concedeu grandes privilégios, reservando para si ùnicamente o direito de velar pela segurança das suas leis. Persuadido de que só a religião podia pôr um freio salutar às paixões humanas, instituiu muitas festas religiosas e renovou os jogos *Istmicos* em honra de *Neptuno*.

Depois de cumprir todos estes trabalhos pacíficos, o herói entregou-se novamente às suas expedições aventurosas. Venceu as *Amazonas*, república de mulheres, que não toleravam homens entre elas; segundo a fábula estas heroínas habitavam na Capadócia à borda do rio *Termodon*. Tomou parte no combate dos *Centauros* e dos *Lapitas*. A fama de *Teseu* fez com que *Peritôo* rei dos *Lapitas* o quizesse conhecer, porém só se viram os dois depois de jurarem uma amizade perpétua; algum tempo depois *Peritôo* despozou *Deidâmia* ou *Hipodâmia*; *Teseu* foi convidado para as núpcias a que assistiram também os *Centauros* povos da *Tessália*, os primeiros que inventaram a arte de domar os cavalos e de atacar os inimigos montados neles, chegando-se a confundir cavalo e cavaleiro num só animal, donde a designação de *hipo-centauros* a tais cavaleiros. Os *Centauros*, excitados pelo vinho, tentaram roubar a mulher de *Peritôo* matando muitos *Lapitas* que se opuzeram a tal atentado; *Teseu* vingou nos *Centauros* a injúria feita a seu amigo e a morte dos seus vassalos.

Depois *Teseu* e *Peritôo* tentaram ainda uma grande emprêsa: *Teseu* ouvira falar da beleza de *Helena*, filha de *Tindaro* e de *Leda*, reis de *Esparta* e propôs a *Peritôo* o projecto de a roubar, o que os dois executaram; pouco depois *Castor* e *Polux*, irmãos de *Helena* vieram à frente de um poderoso exército retomar sua irmã; esta guerra foi chamada a guerra

das *Tindáridas*. Depois para auxiliar *Peritôo* e para o recompensar entrou com êle numa segunda emprêsa:

Peritôo amava *Proserpina*, mulher de *Aidoneu*, rei do *Epiro*; resolveram pois rouba-la, porém os dois não foram felizes e receberam o seu justo castigo; *Peritôo* foi devorado pelos cães de *Aidoneu* e *Teseu* foi encerrado numa obscura prisão, donde só saiu devido às súplicas de *Hércules*. Os poetas, apoderando-se desta lenda histórica, contaram que *Peritôo* e *Teseu* desceram ao inferno para roubar *Proserpina*, mulher de *Plutão*; *Peritôo* foi devorado pelo *Cérbero* e *Teseu* feito prisioneiro no *Tartaro* e condenado a um eterno suplício foi libertado por *Hércules*.

Durante o cativeiro de *Teseu* os *Atenienses* esqueceram os seus benefícios e favoreceram os seus inimigos. *Menesteu* apoderou-se da autoridade soberana e *Teseu* no seu regresso, vendo-se friamente recebido, retirou-se para casa de *Licómedes* rei da ilha de Sciros.

Êste príncipe, amigo dos *Atenienses* e de *Meresteu*, fingiu recebê-lo com amisade, mas foi só para o perder com mais segurança, matando-o à traição. Mais tarde, *Simão* mandou transportar para *Atenas* as cinzas e as armas de *Teseu* e construir-lhe um túmulo que se tornou um asilo inviolável e sagrado para os infelizes, para os fracos e para os oprimidos.

Expedição dos Argonantes

A história fabulosa da Grécia não tem acontecimento mais célebre nem mais cheio de ficções do que a conquista do *velocino de ouro;* esta expedição foi cantada por muitos poetas e entre outros por *Apolónio de Rodes* e por *Valério Flaco*.

Esão, rei da *Tessália*, enfraquecido pela idade transmitira a dignidade real a seu filho *Jasão*, e, até que êste

atingisse a maioridade, confiou a regência a um dos seus parentes chamado *Pelias*. Chegado a idade de maior, *Jasão* veio reclamar o reino de seu pai, mas *Pélias*, antes de lhe entregar a corôa, impôs-lhe a condição de ir procurar à *Colchida* o velocino de ouro. *Frixo* e *Hele* sua irmã, filhos de *Atamante*, rei de *Tebas*, não podendo suportar o mau tratamento de *Ino*, sua madrasta, fugiram do seu país sôbre um carneiro, cuja lã era de ouro. Chegados ao termo da sua viagem, *Frixo* sacrificou ao deus *Marte* o carneiro e suspendeu o velo de ouro num bosque onde foi guardada preciosamente, porque o *Oráculo* havia predito que o rei seria morto por aquêle que viesse roubar o *velo de ouro*. *Pelias* esperava que *Jazão* não voltasse desta emprêsa, tão cheia de perigos; mas o herói ávido da glória, fiando-se na sua coragem e na sua audácia, empenhou-se em levar a sua aventura a um bom fim. Os heróis mais famosos da Grécia, *Hércules Castor*, *Palux*, *Néstor*, *Orfeu Telamon*, *Teseu* e muitos outros quizeram tomar parte na emprêsa que devia imortalizar os seus nomes.

Partiram do cabo *Magnésia* num navio chamado *Argos*, que ultrapassava em grandeza todos os outros navios construídos até então; *Tifis*, hábil marinheiro, cuja vista era muito penetrante, descubria os escolhos; *Orfeu*, com os seus cantos e a sua lira, animava a coragem dos seus companheiros e tornava suportáveis os aborrecimentos de tão melindrosa viagem. Depois de terem abordado a diversas regiões onde passaram maravilhosas aventuras, depois de terem felizmente vencido tôdas as dificuldades e perigos duma longa navegação, os *Argonautas* chegaram às muralhas de *Ea*, capital da Colchida.

O rei da região, *Etas*, avisado da chegada dos estrangeiros e sabedor do fim da sua viagem, não recusou entregar a Jasão o velocino de ouro, mas impôs-lhe condições impossíveis de cumprir.

O herói devia atrelar a uma charrua de diamante dois touros que vomitavam chamas e lavrar quatro geiras dum campo

que nunca pudera ser lavrado; devia semear os dentes dum dragão os quais produziriam homens armados, que êle devia exterminar um por um e por fim combater e matar o dragão que guardava o velo de ouro; além disto era preciso que todos estes trabalhos fôssem executados no prazo de três dias. *Medea* filha do rei, enamorando-se de *Jasão*, facilitou-lhe a conquista, dando-lhe secretamente os meios de conseguir a victória.

Aproveitando a escuridão da noute, adormeceu o dragão, tirou o velo de ouro do carvalho onde estava suspenso e ràpidamente embarcou com *Medea* e os seus companheiros. No dia seguinte, *Etas*, sabendo do roubo e da fuga dos culpados, tratou de os perseguir. Estando a ponto de os agarrar, *Medea*, para conjurar o perigo que os ameaçava, degolou seu irmão *Absirto*, fê-lo em pedaços e espalhou-lhe os membros pelos campos. Êste doloroso espectáculo deteve o infeliz pai que não continuou a sua perseguição, para recolher os restos do seu querido filho. Finalmente as *Argonautas*, sempre guiados por *Jasão* e *Medea*, chegaram às costas da *Tessália* e antes de se separarem, juraram um mútuo auxílio nas guerras que tivessem de sustentar e convencionaram celebrar, em determinadas épocas, jogos guerreiros em honra de *Júpiter*.

Eis o que conta a fábula acêrca da viagem dos *argonautas*. Comparando as diversas circunstâncias desta narração e tirando-lhe todo o maravilhoso com que a descrevem os poetas, pelas conjecturas que a história pode fazer, devemos considerar a expedição dos *Argonautas* como uma expedição militar e comercial, empreendida por ilustres guerreiros da Grécia, cujo fim seria recuperar os tesouros que *Frixo* levara para o *Colchida*, ao mesmo tempo estabelecer o comércio marítimo e formar novos estabelecimentos ou novas colónias nos países que descobrissem. Os gregos organizaram uma espécie de esquadra da qual fazia parte o navio *Argo* que conduzia todos os chefes; mal acolhidos pelo rei *Etas*, e forçados a fugir,

correram os maiores perigos voltando à Grécia só com um único navio. *Jasão* recebeu depois da sua morte as honras re servadas aos heróis.

Orfeu, o mais famoso músico da antiguidade, era filho d *Apolo* e da musa *Caliope*. Conta-se dêle, que com a harmo nia da sua lira e da sua voz suspendia o curso dos rios mai caudalosos, atraía a si os mais ferozes animais e dava movi mento às árvores e aos rochedos. Todos estes contos fabulo sos são outras tantas metáforas para demonstrar, ou a perfei ção do seu talento, ou a arte maravilhosa, que êle soube em pregar para abrandar os costumes ferinos dos *Trácios* d seu tempo e tirá-los de uma vida selvagem para as doçura da sociedade. O seu talento porém nunca brilhou tanto com nos *Infernos* onde por tal forma encantou *Plutão* e *Proserpin* que lhe concederam o regresso de sua mulher *Euridice*, sol condição de não olhar para ela antes de chegar à terra; mas seu amor impaciente o enganou e assim que volveu os olho para ver se *Euridice* o seguia, foi ela novamente conduzid para os *Infernos*. Desesperado da perda de *Euridice*, renunciou a tôda a convivência com as mulheres e retirou-se para monte *Rodope*. As mulheres da *Trácia* ofendidas pelo des prêzo a que êle as votara, resolveram vingar-se; um dia, em que se celebravam as festas de *Baco*, aproveitando-se do pre tendido furor que lhes inspirava êste deus, despedaçaram-no depois foi convertido em cisne e a sua lira foi colocada entr os astros ornada de nove formosas estrêlas.

Outros *Orfeus* houve, mas tudo o que êles têm feito atri buiram-no ùnicamente ao que acompanhou os *Argonautas* n sua expedição.

Castor e *Polux*. Segundo a *Mitologia*, *Júpiter* preso d amor de *Leda*, mulher de *Tindaro*, rei de *Sparta*, usou de um estratagema para conseguir os seus desígnios. Transformou *Vénus* em águia e tomou êle mesmo a figura de cisne, que sendo perseguido pela águia foi refugiar-se nos braços da raí

nha; esta a princípio atemorizou-se, mas depois encantada dos seus melodiosos cantos concedeu-lhe dois ovos; de um nasceram *Polux* e *Helena*, do outro *Castor* e *Clitemnestra*, os dois primeiros julgaram-se filhos de *Júpiter* e os outros dois reconheceram *Tindaro* como seu pai, porém uns e outros são conhecidos com o nome de *Tindarides*. Os dois irmãos foram na expedição do *Velocino de ouro* onde assinalaram o seu valor, além disto *Polux* tornou-se tão notável que foi o primeiro dos atletas e *Castor* imortalizou-se na arte de domar os cavalos; além desta glória particular, tiveram outra comum, que foi a de limpar o mar dos piratas, pelo que foram reputados pelos marinheiros como divindades favoráveis e invocadas para se alcançar bom vento e feliz navegação.

Nestor, foi também um dos chefes da expedição dos *Argonautas* e da armada dos gregos na guerra contra *Troia*, viveu trezentos anos.

CAPÍTULO XXIII

Cádmo, fundação de Tebas — História de Laio — Œdipo — O monstro Sfinx ou Esfinge — Desgraças de Œdipo — Primeira guerra de Tebas — Os sete chefes e Polinice — Guerra dos Epígonos.

Cádmo era filho de *Agenor* rei da *Fenícia* e irmão de *Europa;* esta princesa era tão formosa, que *Júpiter* se enamorou dela e a raptou pela seguinte forma:

Transformando-se num touro branco, desceu à praia do mar, onde *Europa* costumava ir passear; esta encantando-se da beleza singular dêsse touro, animou-se a chegar junto dêle, a afagá-lo, e por fim a montá-lo; *Júpiter* lançou-se imediàtamente às águas com tanta legeireza que a princesa só teve tempo de gritar e transportou-a para *Creta,* onde tornou a tomar a forma divina. *Agenor,* ignorando o destino da filha, ordenou a *Cádmo,* seu filho, que a fôsse procurar por todo o universo com a proïbição de aparecer na sua presença sem ela. *Cádmo* depois de muitas indagações inúteis e querendo subtrair-se à cólera de seu pai foi consultar o oráculo de *Apolo* acêrca do asilo que devia escolher. O oráculo, sem responder à sua pergunta, ordenou-lhe que se dirigisse a um campo solitário onde encontraria uma bezerra, que a montasse e, onde ela parasse, fundasse aí uma cidade e à região desse o nome de *Beócia* (palavra grega que significa *bezerra*).

Logo que saiu do oráculo, *Cádmo* viu avançar para êle, a passos vagarosos e sem guarda, uma bezerra, apodera-se dela, monta-a e deixa-se guiar à vontade por ela e em silêncio adora

o deus que o conduz, passa as águas do *Cefiso*, os campos de *Panope*, a cidade de *Fócida* e por fim chega a um campo onde a bezerra pára e descança deitando-se sôbre a relva. *Cádmo* dá graças ao deus, beija com respeito esta terra estrangeira e saúda estas montanhas e planicies desconhecidas; prepara-se para oferecer um sacrifício a *Júpiter* e ordena aos

EDIPO E A ESFINGE

seus companheiros que fôssem a uma fonte visinha buscar a água necessária para as libações. Nesta fonte, situada numa caverna profunda, estava um dragão, monstro horrendo, que lançando-se sôbre os companheiros os devorou a todos.

Cádmo, inquieto pela sorte dos companheiros foi procurá-los e teria sido igualmente vítima do dragão, se *Minerva* não fôsse em seu auxílio e o ajudasse a matá-la. Por conselhos desta deusa, *Cádmo* semeou os dentes do *Dragão* e dêles nasceram logo homens armados que animados de um furor estranho se atacaram resultando do combate a morte de todos

com excepção de cinco que o ajudaram a fundar a nova cidade, a que chamou *Tebas*. *Cádmo* passa por ter ensinado aos gregos o uso do alfabeto e de ter introduzido no Peloponeso a maior parte das divindades do *Egipto* e da *Fenícia*.

Acêrca do roubo de *Europa* dizem alguns fabulistas que ela passou da *Fenícia* para *Creta*, porém foi roubada por alguns mercadores para o moço rei *Astério* e que o navio, em que a transportaram, tinha na proa um touro branco.

. *Diodoro* porém diz que *Europa* fôra roubada por um capitão *cretense* chamado *Tauro* de quem ela teve três filhos, *Minos*, *Sarpedonte* e *Radamanto* e que *Astério*, desposando-a depois e não tendo filhos dela, adoptara os três filhos de *Tauro*.

A cólera dos deuses pareceu não poupar o reino fundado por *Cádmo*, que acabara os seus dias no exílio. Seu filho *Polidoro* morreu despedaçado pelos bacantes, seu neto *Labdaca* morreu prematuramente deixando apenas um filho ainda no berço e rodeado de inimigos. Esta criança chamada *Laio*, chegado à idade de reinar, depois de ter perdido e recuperado duas vezes a corôa, desposou *Jocasta*, filha de *Menece;* as maiores calamidades estavam reservadas para os dois. O oráculo havia predito que o filho de *Jocasta* mataria o pai, por isso *Laio* ordenou a *Jocasta* que matasse o filho, logo que ele nascesse; mas esta mãe, terna e compassiva, não podendo resolver-se a tão cruel execução e querendo ao mesmo tempo assegurar os dias do marido, que muito amava, logo que nasceu a criança encarregou um soldado de o ir expôr às feras; êste movido de compaixão por esta tenra vítima, contentou-se de o suspender pelos pés numa árvore num lugar deserto sôbre o monte *Citeron*, crendo que êle ali morreria por falta de socorro, mas a sorte destinara-o para extraordinários sucessos. *Forbas*, pastor de *Políbio*, rei de *Corinto*, acudindo aos gritos do menino, desatou-o e levou-o; a raínha de *Corinto*, quiz vê-lo e não tendo filhos, considerou-o como presente do

céu, afeiçoou-se a êle ternamente, educou-o e deu-lhe o nome de *Edipo.*

Chegado à idade da razão, sabendo *Edipo* os perigos que tinha corrido e que não era filho de *Políbio,* consultou o oráculo de *Apolo* para saber quem era o seu verdadeiro pai. Foi-lhe respondido que êle o acharia na *Fócida.* Pôs-se logo a caminho e encontrou num estreito atalho um velho, que lhe ordenou com altivez e arrogância que lhe deixasse a passagem livre e quiz contrangê-lo a isso pela fôrça. Êste velho era *Laio*

Edipo cedendo a um movimento de cólera, precipitou-se sôbre êle e matou-o, verificando-se por esta forma a predição do oráculo. Outros julgam que *Laio* foi morto por seu filho numa revolução popular. Depois dêste funesto acidente, *Creonte,* pai de *Jocasta* fez publicar por tôdas as cidades gregas, que *Jocasta* e a sua *corôa* pertenceriam àquele que libertasse os *tebanos* dos males que os afligiam. *Tebas* era então devastada por um monstro, chamado *Esfinge,* que tinha a cabeça de uma donzela, o corpo de um cão, as garras de lião, as azas de uma águia e a cauda armada com o dardo.

Êste monstro habitava uma montanha ou monte chamado *Ficeo* e dali acometia as pessoas que passavam, propunha-lhes a explicação de difíceis enigmas, que as Musas lhe sugeriam e devorava todos os que não podiam explicá-los. O enigma, que propunha ordinàriamente aos *tebanos,* era o de um animal, que anda de manhã com quatro pés, ao meio dia com dois e à tarde com três; o destino do monstro consistia em que êle perderia a vida logo que o seu enigma fôsse explicado.

O nome de *Esfinge* vem da palavra gregra *Sphingein* que significa *embaraçar. Edipo* quiz pois expôr-se a todos os perigos e conseguiu decifrar o enigma entendendo por aquele animal o *homem* que na memenice se arrasta sôbre os pés e mãos, no meio dia da sua idade anda sôbre os dois pés e na declinação da sua vida sustém a velhice com um bordão. A *Esfinge*

depois desta explicação precipitou-se do alto de um rochedo e fez-se em pedaços, ou segundo outras, lançou-se ao mar. Os *tebanos* foram livres dos estragos da *Esfinge* e *Edipo*, que se reputava como filho de *Políbio*, desposou *Jocasta* sua mãe, viuva de *Laio*, seu pai, a quem êle matara, cumprindo-se por esta forma tudo quanto o *oráculo* predissera. *Edipo* de sua mãe e espôsa teve dois filhos, *Eteocles e Polinice* e duas filhas *Antigone* e *Ismene*.

Êste desventurado príncipe não se reconheceu parricida nem incestuoso, senão por ocasião de uma espantosa peste que infestou o país. Consultado o oráculo, a sua resposta foi que a calamidade só acabaria depois de ser desterrado o matador de *Laio*. *Edipo* mandou fazer diligências para descubrir o assassino e só então é que soube o mistério do seu nascimento, e se reconheceu culpado da morte de seu pai. Depois de ter visto *Jocasta*, que se privara da vida, tendo uma morte violenta, teve horror de si mesmo, arrancou os olhos e fazendo-se conduzir por *Antigone*, sua filha, entregou a seus dois filhos a corôa e retirou-se para *Atenas* onde veio a falecer.

Eteocles e *Polinice* os dois filhos cingiram a corôa de *Tebas* alternativamente, cada um, um ano, mas esta convenção originou entre êles um grande ódio e a mais dura guerra que houve entre os gregos nos tempos heróicos.

O infortúnio de *Edipo* serviu de assunto a uma infinidade de tragédias.

Eteocles, que era o mais velho dos dois irmãos, subiu primeiro ao trôno, mas finalizando o ano, recusou-se a ceder o lugar ao irmão, segundo o convencionado, sendo esta a origem da famosa guerra de *Tebas*, em que os gregos, pela primeira vez, mostraram alguns conhecimentos da arte militar. Até então viam-se tropas reunidas sem ordem acometer uma região e retirar-se depois das hostilidades e crueldades passageiras; na guerra de *Tebas* notaram-se projectos organizados com prudência e seguidos com firmeza, povos diferentes sub-

metidos à mesma disciplina, opondo uma coragem igual aos rigores da estação, às lentidões de um cêrco e aos perigos dos combates diários.

Polinice para sustentar os seus direitos armou tôda a Grécia contra o irmão, pediu auxílio a *Adrasto*, rei de *Argos*, que lhe deu sua filha em casamento e lhe prometeu poderosos socorros.

Além de *Polinice* e de *Adrasto*, teve esta guerra ainda mais cinco chefes, o bravo *Tideu*, genro de *Adrasto*, o impetuoso *Capaneu*, o advinho *Anfiaras*, *Hipomedou* e *Partenopeu* e por isso esta guerra foi chamada a dos *sete chefes*. A seguir a estes guerreiros, todos distintos pelo seu nascimento e pelo seu valor, apareceram em ordem inferior de mérito e de dignidade, os principais habitantes da *Messénia*, *Arcádia* e da *Argólida*. Posto o exército em marcha entrou na floresta de Nemea onde os seus generais instituíram jogos que se celebraram por muito tempo com a maior solenidade em honra de *Júpiter Nemeu*.

Depois de ter passado o istmo de *Corinto*, o exército entrou na *Beócia* e forçou as tropas de *Etéocles* a encerrarem-se nos muros de *Tebas*. Os gregos ainda não conheciam a arte de se apoderarem de uma praça defendida por uma forte guarnição; todos os esforços dos sitiantes se dirigiam para as portas e tôda a esperança dos sitiados consistia nas freqüentes saídas. De uma parte e doutra os mortos eram numerosos; já o egrégio e animoso *Capaneu*, que havia sido o primeiro a escalar as muralhas estava morto tendo sido precipitado da escada de que para êsse fim se tinha servido, quando *Etéoches* e *Polinice* resolveram terminar a luta por um duelo entre os dois.

Fixado o dia e o lugar, na presença dos dois exércitos, os dois irmãos animados do mesmo furor travaram um renhido combate de que ambos foram vítimas; os seus corpos foram queimados, porém o ódio que em vida tinham um ao outro

conservou-se ainda depois de mortos, pois da mesma fogueira em que queimaram os seus corpos surgiram duas chamas distintas para que as suas cinzas se não confundissem.

Diz a *Fábula* que estes dois irmãos, tinham tão grande ódio um ao outro que os dois já haviam pelejado no ventre de *Jocasta*, sua mãe.

Creonte, irmão de *Jocasta*, foi encarregado durante a menoridade de *Laudamas*, filho de *Eteocles*, de continuar esta guerra que se tornava de dia para dia cada vez mais funesta para os sitiantes e que acabou por uma vigorosa sortida feita pelos Tebanos. O combate foi medonho, *Tideu* e a maior parte dos generais pereceram; *Adrasto*, constrangido a levantar o cêrco, não poude honrar com funerais os que ficaram no campo da batalha, foi preciso que *Teseu*, rei de *Atenas*, interpuzesse a sua autoridade para obrigar *Creonte* a submeter-se ao direito das gentes, que já então começava a ser introduzido.

A vitória dos *Tebanos* apenas adiou por algum tempo a sua ruína. Os sete chefes tinham deixado filhos dignos de os vingar; chegados à maioridade os príncipes, *Alcmeon* filho de *Anfiarau*, *Egialeu* filho de *Adrasto*, *Diomedes* filho de *Tideu*, *Peomaco* filho de *Partenopeu*, *Stenelo* filho de *Capaneu*, *Tersandro* filho de *Polinice*, e *Polidoro* filho de *Hipomedon*, conhecidos pelo nome de *Epigonos*, isto é sucessores, entraram à frente de um exército formidável nas terras dos inimigos; em breve vieram às mãos e os *Tebanos*, tendo perdido a batalha, abandonaram a cidade que foi devastada e saqueada.

Tersandro, filho e sucessor de *Polinice*, foi morto alguns anos depois no cêrco de *Troia*; depois da sua morte, dois príncipes da mesma família reinaram em *Tebas*.

A história de *Edipo* e as duas guerras de *Tebas* foram assunto do poema épico de *Stácio*, poeta latino, e de várias tragédias dos poetas gregos, *Esquilo*, *Sofocles* e *Euripides*.

CAPÍTULO XXIV

Troia — Guerra de Troia, causas e preparativos da expedição — Cêrco de Troia — Cólera de Aquiles — Morte de Patroclo — Combate de Heitor e de Aquiles — Tomada de Troia.

Nenhuma tradição tem corrido séculos e séculos como a guerra de *Troia* que foi destruída trezentos anos depois da sua fundação e depois de ter sofrido um cêrco de dez anos; mas, se o fundo histórico é verdadeiro, a maior parte das circunstâncias são fabulosas.

O primeiro dos reis troianos foi *Dardano*, filho de *Júpiter* e de *Electra*, o qual depois de ter reinado na *Itália*, saiu dali por ter morto casualmente seu irmão *Jasio* retirando-se para a *Frígia*. Alguns autores fazem-no originário de *Samotrácia*, e parece que *Virgílio*, que compôs o seu poema sòmente para lisonjear os *Romanos*, inventou esta fábula para fazer ver que êles descendiam dos *Troianos* e de *Eneas*.

Seja como fôr, *Dardano* desposou a filha do rei *Teucro*, senhor do país e edificou a cidade de *Troia* no território que estava defronte do bósforo de *Trácia*, quási sete centos anos antes da fundação de *Roma*.

Eriquetónio, filho de *Dardano*, teve por sucessor seu filho *Tros*, que deu o nome à cidade de *Troia* e o de *Troada* a todo o território. Um dos filhos de *Tros*, *Ilo* deu o nome de *Ilion* a uma cidade, que fundou em *Troia* e êste nome estendeu-se também à cidade.

Laomedonte, filho de *Ilo,* edificou as muralhas desta cidade de tal modo que a obra foi atribuída a *Apolo,* deus das belas artes e o *Neptuno,* que levantou diques para a defender do furor das ondas do mar. A Fábula acrescenta, que estes deuses se vingaram da perfídia de *Laomedonte,* que lhes recusou o salário convencionado, assolando o país; funda-se esta fábula em que *Laomedonte* empregara na edificação das muralhas as ofertas dos templos dêstes deuses, sob condição de as restituir novamente aos sacerdotes, o que não fez, razão por que a fábula diz que êle enganara os deuses.

O repouso que a Grécia gosou depois da segunda guerra de *Tebas* não podia ser duradouro; os chefes desta expedição tinham voltado cheios de glória e os soldados carregados da pilhagem; uns e outros mostravam-se com a altivez que dá a vitória, contando aos seus filhos e aos amigos a série de trabalhos que sofreram e as façanhas que executaram, inflamando por esta forma as imaginações e despertando em todos os corações a sêde ardente dos combates; um acontecimento súbito desenvolveu essas impressões funestas.

Em Troia, rodeado de uma família numerosa, composta quási tôda de jóvens heróis, reinava *Priamo,* por outro nome *Podarco;* o seu reino rico e poderoso espalhava na *Ásia,* o mesmo brilho que o reino de *Micenas* na *Grécia.*

A casa de *Argos,* estabelecida nesta última cidade, reconhecia por chefe *Agamemnon* filho de *Atreu;* o poder dêste príncipe e de *Menelau,* seu irmão, que desposara *Helena,* herdeira do reino de *Sparta,* dera uma grande influência a esta parte da Grécia que de *Pelops,* seu avô, recebera o nome de *Peloponeso.*

Tantalo, seu bisavô, reinou primeiro na *Lídia* e, contra os direitos mais sagrados reteve prisioneiros um príncipe troiano de nome *Ganimedes;* mais recentemente ainda, *Hércules,* descendente dos reis de *Argos,* destruira a cidade de Troia, matara *Laomedonte,* aprisionara *Priamo* e apoderara-se de sua filha

Hesione que dera em casamento a *Telamon*, rei de *Salamina* e um dos *Argonautas*.

A lembrança dêstes ultrages, que tinham ficado impunes, acendera nas casas de *Priamo* e de *Agamemnon* um ódio hereditário e implacável, irritado de dia para dia pela rivalidade do poder. *Páris* filho de *Priamo* com o consentimento de seu pai, que aproveitava tôdas as ocasiões para se vingar dos maus tratos que recebera durante o seu cativeiro, organizou uma frota e dirigiu-se para a Grécia a fim de exigir a restituïção de *Hesione*.

Páris, chegando à *Lacedemónia* à corte de *Menelau*, ficou logo enamorado da beleza de *Helena* e apesar de ter sido recebido com uma generosa hospitalidade, esquecendo os direitos sagrados da honra, roubou *Helena* e jurou não a restituir emquanto lhe não fôsse entregue sua tia *Hesione;* os *Atridas*, filhos de *Atreu*, *Agamemnon e Menelau*, quizeram, mas em vão, obter por meios suasórios e brandos uma satisfação de tão grande ultraje; *Priano* apenas viu no seu filho um vingador das ofensas que a sua casa e a Ásia tinham recebido da parte dos gregos e repeliu tôdas as conciliações que lhe propuzeram.

A esta estranha notícia, as nações da Grécia agitam-se como uma floresta açoutada pela tempestade e a guerra foi declarada. Os reis e os príncipes animados dos mesmos sentimentos reünem-se em *Micenas*, juram reconhecer *Agamemnon* como chefe, vingar *Menelau* e reduzir a cinzas a cidade de *Troia;* entre os principais guerreiros distinguiam-se *Néstor*, rei de *Pilos*, afamado pela sua eloqüência; *Ajax*, filho de *Oileu*, rei da Locrida; *Ulisses* filho de *Laertes*, rei de *Itaca*, famoso pela sua prudência; *Ajax*, filho de *Telamon*, rei de *Salamina; Diómedes*, rei da *Etólia; Idomeneu*, que reinava em *Creta; Podalírio* e *Macaon*, filhas de *Esculápio*, que possuiam todos os segredos da arte de curar; finalmente *Aquiles*, o mais valente dos gregos.

Aquiles, era filho de *Peleu*, rei dos *Mirmidones* na *Tessália* e de *Tetis*, filha de *Nereu*; sua mãe, tendo sabido que os destinos prometiam a seu filho, ou poucos dias acompanhados de uma glória imortal, ou uma longa vida, mas sem honra, mergulhou-o no lago *Stígio* para o fazer invulnerável; mas como o segurasse pelo calcanhar, esta parte não poude receber a virtude que a água comunicou a todo o resto do corpo. A educação da criança foi confiada ao *Centauro Quironte* que, alimentando-o com o tutano dos ossos de leão e tornando-o hábil em todos os exercícios corporais, o fez o mais forte e o mais valente dos homens. *Tetis* tendo sabido do oráculo que seu filho se cubriria de uma glória imortal e que a cidade de Troia não podia ser tomada, emquanto seu filho não fôsse a êste cêrco, onde havia certamente de morrer, mandou-o disfarçado em trajos de donzelo para a côrte de *Licomedes* rei de *Siros*, onde foi educado com *Deidamia*, sua filha,

Ulisses sabendo por um espião chamado *Asio* que *Aquiles* estava disfarçado na côrte de *Licomedes*, disfarçou-se com o trajo de mercador e assim foi introduzido no quarto de *Deidamia*, onde apresentou muitas peças de valor, que a princesa e as damas da sua côrte admiraram, mas teve a astúcia de trazer de mistura espadas, capacetes e outras armas, às quais *Aquiles* lançou a mão; esta inclinação viril o deu a conhecer. *Tetis* foi constrangida a deixá-lo partir, mas primeiro lhe mandou fazer por *Vulcano* armas de uma excelente têmpera. Partiu pois *Aquiles* com os seus companheiros, tendo antes desposado *Deidamia* de quem teve um filho chamado *Pirro*.

Depois de longos preparativos, o exército, composto de cêrca de cem mil homens reuniu-se em *Aulida*, cidade marítima da *Beocia*, defronte da ilha *Eubea*, chamada hoje *Negroponto*: uma frota composta de mais de mil e duzentas naus (pequenas barcas) esperou ali o vento favorável para transportar aquele grande exército às costas de *Troada*.

A cidade de *Troia* defendida por muralhas e baluartes era

também protegida por um exército numeroso comandado por *Heitor*, o valente filho de *Priamo*, auxiliado por um grande número de príncipes aliados que juntaram as suas tropas às dos troianos.

Os gregos tendo desembarcado apesar da resistência dos troianos, formaram um campo entrincheirado com as barcas que retiraram para a praia; não conhecendo porém nenhuma das máquinas inventadas para forçar as muralhas das cidades sitiadas, foram obrigados, para combater os troianos, a esperar que êles saíssem dos seus baluartes e viessem à planície que se estendia entre a cidade e o acampamento; então os guerreiros de um e do outro lado armados de lanças, espadas, setas etc., cobertos de capacetes, de couraças e de escudos tiveram encontros terríveis em que se atacavam com furor; as chefes, tornadas soldados, mais ciosos de dar grandes exemplos do que sábios conselhos, precipitavam-se onde o perigo era maior e deixavam quási sempre ao acaso o sucesso que não sabiam preparar nem seguir; as tropas chocavam-se e debandavam em confusão, como as ondas do mar impelidas e repelidas pela tampestade, à noute o combate cessava, a cidade e o acampamento servia de asilo aos vencidos, assim a vitória custava muito sangue e nada produzia, sitiantes e sitiados passaram assim nove anos de combates sem resultado.

Havia uma perfeita comunidade de armas e sentimentos entre todos os guerreiros durante a guerra de *Troia*.

Aquiles, *Patroclo*, *Ajax*, *Diomedes*, *Ateleno*, *Idomeneu* e tantos outros combatiam muitas vezes uns ao lado dos outros, arremeçando-se na confusão e dividindo entre si os perigos e a glória; outras vezes no mesmo carro, um guiava, ao passo que outro ou outros afastavam a morte reenviando-a ao inimigo; a perda de um guerreiro exigia uma pronta satisfação da parte do seu companheiro de armas.

No décimo ano do cêrco, *Agamemnon* apoderou-se da filha de *Crises*, sacerdote de *Apolo*; êste deus, para vingar a injú-

ria feita ao seu sacerdote, enviou uma peste que fez grandes estragos no campo dos gregos, até que o *Agoureiro Calcante* declarou, que para a fazer cessar devia êle restituir a seu pai a donzela *Criseide.*

Agamemnon imaginava, que *Aquiles* sugerira a *Calcante* êste conselho, e para se vingar obrigou *Aquiles* a abandonar também *Hipodamia* filha de *Brises; Aquiles* ficou tão escandalizado, que se retirou para a sua tenda e nada o moveu a voltar a tomar as armas. Os troianos aproveitando a retirada de *Aquiles* bateram várias vezes os seus inimigos cercando-os por sua vez no seu acampamento, chegando por vezes a forçar o seu entrincheiramento; mas, nem os perigos dos gregos, nem as súplicas de *Agamemnon,* demoveram *Aquiles,* contudo consentiu que seu amigo *Patroclo* combatesse com as suas armas e com as suas tropas.

Heitor não podendo pelejar com *Aquiles* acometeu *Patroclo* venceu-o fàcilmente, e matou-o porque, ainda que tivesse tomado as armas de *Aquiles,* não tinha a sua fôrça; esta morte causou uma tal dor em *Aquiles,* que esqueceu as ofensas de *Agamemnon* e possuido de grande furor só pensou em vingar a morte do seu amigo e companheiro.

Tetis, sua mãe, trouxe-lhe novas armas divinas, ainda obra de *Vulcano,* notando-se entre elas um escudo de um trabalho admirável; fortificado pelo néctar e ambrosia que *Minerva* lhe ofereceu por ordem de *Júpiter, Aquiles* lança-se no meio dos combatentes, à sua aparição e à sua voz os troianos tomam a fuga e desordenadamente se lançam no rio *Xanto* os que puderam fugir aos golpes mortais do herói; os cadáveres amontoados detiveram as águas do rio, que fatigado de tanta carnificina pediu tréguas. *Aquiles* nada escuta, a nada se move; então o *Xanto* irritado, sai fora do seu leito e precipita-se sôbre os gregos; o seu herói, que a princípio recua, animado por *Neptuno* e por *Minerva* resiste e o *Xanto* chama em seu socorro o *Simoense* e outros rios tributários; neste

momento *Juno* envia *Vulcano* que força os rios a reentrar nos seus leitos e o intrépido guerreiro recomeça imediatamente a sua perseguição aos inimigos com novo ardor. Chegado *Aquiles* às portas de *Tróia*, só encontrou resistência de parte de *Heitor* na porta *Sêea*, então os dois arremetem um contra o outro num desespêro e num ódio cruel; neste duelo o herói troiano ficou vencido sucumbindo com honra nesta luta mortal.

Dizem que *Aquiles* para saciar a sua cólera, despojara a vítima das suas armas e dos vestimentos, lhe furara os calcanhares por onde fizera passar uma correia e atando-o por esta forma ao seu carro o arrastou três vezes à roda dos muros da cidade cercada, prestando em seguida honras fúnebres a *Patroclo*, imolando os cativos e celebrando jogos em honra do amigo que deplorava.

Na noute seguinte, o rei *Priamo* foi à tenda de *Aquiles*, lançou-se de joelhos a seus pés pedindo-lhe em lágrimas os restos inanimados de seu filho e oferecendo-lhe uma grossa quantia para resgate. *Aquiles* havia jurado deixar o corpo de *Heitor* sem sepultura e abandoná-lo para ser devorado pelos cães e pelas aves, mas à vista dêsse velho *Priamo* suplicante que lhe falava também do seu velho pai, permitiu-lhe levar os tristes restos do seu filho querido.

Aquiles, tendo visto do alto das muralhas *Polixena*, filha de *Priamo*, ficou de tal modo enamorado dela, que a mandou pedir em casamento a seu pai, com a promessa de lhe dar armas para defender sua pessoa e seu estado; *Priamo* aceitou a oferta, mas, como *Aquiles* para celebrar êste casamento tivesse ido ao templo de *Apolo Timbriano*, *Páris*, para se vingar da morte de seu irmão *Heitor*, matou-o com um tiro de seta. A *Fábula* diz que *Aquiles* fôra ferido no calcanhar, única parte em que êle era vulnerável, sendo o tiro guiado por *Apolo*, porque só um deus era capaz de tirar a vida a um tão valoroso guerreiro; a seta cortou-lhe o tendão a que chamam o *Tendão de Aquiles*.

Homero nada diz dêste amor nem desta traição, refere ape-

nas que *Aquiles* foi ferido combatendo, combate que durou um dia inteiro. *Tetis*, sabendo da morte de seu filho, saiu do seio das ondes com uma multidão de *Ninfas* para vir chorar sôbre o seu corpo; as *Nereidas* rodearam o leito fúnebre com gritos lamentáveis e revestiram o corpo de vestes imortais; as *Musas* fizeram ouvir também os seus gemidos e prantos lúgubres; duraram estas lamentações dezasete dias e ao décimo oitavo fôi seu corpo queimado numa pira, as suas cinzas foram juntas em uma urna de ouro e misturadas com as de *Patroclo*, encerradas num túmulo construído sôbre a praia do *Helesponto* no promontório *Sigeu* onde a deusa sua mãe fez celebrar jogos e combates pelos mais valentes da armada.

Aquiles, foi honrado como um *semi-deus* e a sua morte serviu de assunto a muitas tragédias francesas.

No fim do décimo ano, os gregos, cansados dum tão longo cêrco e de tantos ataques inúteis, recorreram a um estratagema: construiram um enorme cavalo de madeira, esconderam no seu ventre soldados armados e fingiram em seguida uma retirada; renunciando a tal emprêsa, deixaram o cavalo de madeira na praia como uma homenagem inviolável oferecida a *Minerva*. Os troianos de nada suspeitando, procuraram fazer entrar o cavalo para a cidade, o que conseguiram; porém, durante a noute, os gregos sairam das entranhas do animal e, emquanto os troianos dormiam, abriram as portas da cidade aos seus companheiros, que êsse tempo já estavam de volta e se tinham aproximado das muralhas. A maior parte dos habitantes surpreendida no seu sono, pereceram aos golpes dos seus inimigos e em breve o incêndio devorou a cidade iluminando com os seus sinistros clarões essas scenas de destruïção e de carnificina. Tróia com os seus templos, os seus palácios, as suas muralhas destruídas e reduzidas a cinzas; o velho *Priamo* expirando ao pé dos altares e seus filhos degolados; *Ecuba*, sua espôsa, *Cassandra*, sua filha *Andromaca*, viuva de *Heitor*, muitas outras princesas carregadas de ferros e arrastadas como

escravas através do sangue que corria nas ruas, no meio dum povo inteiro devorado pelas chamas ou destruído pelo ferro, tal foi o desastroso fim desta guerra fatal.

Os gregos não gozaram do seu triunfo, o seu regresso foi assinalado pelos mais cruéis reveses. *Menesteu*, rei de *Atenas*, não voltou à pátria, morreu na ilha de *Melos*: *Ajax*, rei dos *Locros*, pereceu com a sua frota. *Ulisses*, depois de ter suportado as fadigas de um cêrco de dez anos, ainda teve de lutar outro tanto tempo com a sorte até chegar à *Itaca* sua pátria.

Agaménnon encontrou o seu trono ocupado por um indigno usurpador e pereceu traído por sua espôsa *Clitemnestra*. Outros como *Idomeneu*, *Filoctete*, *Diómedes*, *Teucro*, traídos pelas seus amigos, foram forçados a irem procurar em países longínquos uma nova pátria. No espaço de algumas gerações a maior parte das casas soberanas, que haviam destruído a de *Priamo*, cairam e aniquilaram-se; oitenta anos depois da destruïção de *Tróia*, uma parte do *Peloponeso* passou para o domínio dos *Heraclidas* ou descendentes de *Hércules*.

A queda de *Tróia* fez tal ruído na Grécia e na Ásia que serve ainda de época principal nos anais das nações: êste acontecimento forneceu assunto aos poemas mais antigos e mais belos: *Homero*, na *Iliada*, cantou a cólera de *Aquiles* e os combates dos gregos sob os muros de *Tróia* e no seu poema, chamado *Odissea*, conta as viagens e aventuras de *Ulisses*: *Virgílio*, o mais perfeito dos poetas latinos, descreve, na sua *Eneida*, um admirável quadro da última noute da infeliz *Tróia*.

Alguma verdade histórica há acêrca da guerra de *Tróia*, que foi arruïnada no ano dois mil oito centos e setenta do Mundo, trezentos anos depois da sua fundação; afirmam alguns autores que nele pereceram mais de oito centos mil gregos e outros tantos troianos; apesar pois de haver um fundo histórico, é contudo a sua narração revestida de muitas cir-

cunstâncias fabulosas ou muitos dos seus factos transformados em fábulas: é de crer, que o facto de os gregos se terem retirado para um monte próximo chamado *Hipias,* que em grego quer dizer *cavalo,* ou que a máquina de que se serviram para abater os muros da cidade, terminada por uma cabeça de cavalo em lugar de um carneiro como era costume, êste facto tivesse dado origem à fábula do *cavalo de madeira.*

Virgílio, falando desta prodigiosa máquina, diz que o artífice que a construiu foi *Epeus.*

CAPÍTULO XXV

Conseqüências da guerra de Tróia — Viagens e aventuras de Ulisses — Ajax — Néstor — Filoctete — Heróis troianos — Aventuras de Eneas

---

Aventuras de Ulisses — Regressando para *Itaca* no mar *Jónio, Ulisses* perdeu uma parte dos seus companheiros, quando uma tempestade, arremessou o seu navio para as costas dos *Latofagos* na África; depois arribou à *Sicília,* onde *Polifemo,* o mais famoso dos *Ciclopes,* devorou seis dos seus companheiros; *Ulisses,* a quem êle tinha prometido não o comer senão no fim de todos, embriagou-o e tirou-lhe o olho que tinha no meio da testa. *Eolo* puzera à disposisão de *Ulisses* todos os ventos metidos em odres, mas tendo apenas necessidade do *Zefiro,* dêste só se serviu; os seus companheiros, querendo ver o que os odres continham, furaram-nos, então os ventos soltando-se espalharam a desordem por tôda a parte e causaram uma tempestade, arremessando *Ulisses* e os seus companheiros para os *Lestrigões,* onde foram quási todos devorados. No promontório da *Toscana,* habitava uma célebre encantadora *Circe,* filha do *Sol,* e irmã de *Aetes,* rei da *Colchida;* tendo *Ulisses* enviado os seus companheiros para reconhecer o país, *Circe* os transformou em diversos animais, por meio de uma bebida, que lhes deu; *Ulisses* não sòmente se livrou dos seus encantos por meio de uma erva que lhe deu *Júpiter,* mas também obrigou-a a restituir-lhe os seus companheiros na sua primeira forma, depois desposou-a e dela teve um filho chamado *Telegono.*

Conta a fábula que *Factusa*, filha do *Sol*, guardando um dia os gados do seu pai, os companheiros de *Ulisses* sem embargo de proïbição, que êle lhes tinha feito, sentindo-se oprimidos pela fome, atacaram o rebanho; mas os pedaços de carne, que quiseram fazer cozer, levantaram tão horrorosos gritos, que fugiram dali nas suas naus e logo depois naufragaram todos, excepto *Ulisses*, que numa táboa abordou à ilha de *Ogigia*, onde a ninfa *Calipso*, que ali reinava, lhe fez um bom acolhimento, retendo-o ali sete anos, contudo *Ulisses* preferiu *Penélope* e a sua pátria, à imortalidade que a ninfa lhe ofereceu.

Tendo *Ulisses* visado o olho a *Polifemo*, filho de *Neptuno*, êste deus sublevou contra êle os ventos e teria perecido se não tivesse sido socorrido pela ninfa *Leucotoe* que lhe ministrou uma tábua que o levou à ilha dos *Feaques*, no mar Adriático, hoje denominado *Corfu*; *Alcinoo*, que ali reinava, depois de lhe ter dado tempo de descançar das fadigas, deu-lhe naus e homens que o reconduziram a *Itaca*.

Chegado a *Itaca*, *Ulisses*, disfarçado em pobre mendigo, sòmente se descubriu a *Telémaco*, seu filho; apresentou-se a *Penélope*, sem dela ser conhecido, fez-lhe uma falsa narração da viagem de *Ulisses*, dizendo-lhe que o havia hospedado em sua casa na ilha de *Creta* e assegurou-lhe que em breve êle chegaria. Soube então com satisfação da bôca de *Penélope* como ela tinha passado a sua vida, e as lágrimas que derramara com a mágua de não tornar mais a ver o seu caro espôso; ela contou-lhe mais, que não podia evitar a perseguição dos seus pretendentes, príncipes moços seus visinhos, que lhe asseguravam que o marido era morto; que lhes havia proposto para o dia seguinte, por inspiração de *Minerva*, o exercício de tirar o anel com o arco de *Ulisses*, prometendo casar com o que conseguisse armar êsse arco. *Ulisses* aprovou êste expediente, esperando achar nele um meio de se vingar dêstes perseguidores; estes por seu lado aceitaram também a proposta da rainha, mas em vão tentaram armar o arco, então *Ulisses* com

facilidade o armou e ao mesmo tempo atirou contra todos os pretendentes aos quais tirou a vida, sendo ajudado nesta emprêsa por seu filho e pelo seu fiel criado *Eubeo;* finalmente reinou *Ulisses* pacìficamente na sua ilha com a sua querida e fiel *Penélope.* Uma outra infelicidade e desventura acompanhou *Ulisses* até à sua morte: *Tirésias* havia prognosticado que *Ulisses* havia de morrer às mãos de um dos seus filhos; para desviar esta infelicidade, quis *Ulisses,* fugir para uma solidão, mas o oráculo verificou-se. *Telegóneo,* filho de *Ulisses* e de *Circe,* veio ao seu palácio para lhe render homenagem, negaram-lhe a entrada, levantando-se um grande tumulto por êste motivo; *Ulisses,* correndo a apaziguá-lo, seu mesmo filho o matou sem o conhecer.

Ajax, filho de *Telamon,* rei de *Salamina,* foi, depois de *Aquiles,* o mais belo e o mais famoso dos gregos que se assinalaram no cêrco de *Tróia;* duas vezes feriu *Heitor,* matou em combate *Sarpedon* e outros guerreiros valorosos entre os troianos. *Ajax* e *Ulisses* disputaram entre si a posse das armas de *Aquiles* depois da morte dêste herói; *Ulisses* com a sua eloqüência moveu tão fortemente os outros chefes gregos, que eram os árbitros, que decidiram a seu favor. *Ajax* irritado por esta decisão, teve tal furor, que caiu num delírio violento; êste furor aumentando gradualmente levou-o ao extremo de matar um rebanho de carneiros, imaginando encontrar entre êles *Agamemnon, Menclau,* o seu rival e os outros chefes que haviam decidido contra êle; depois recuperando a razão e entrando em si, envergonhado do seu êrro e da desordem, a que chegou, que o ridicularizava perante o exército grego, matou-se com a sua própria espada. Do sangue da sua ferida nasceu uma flor chamada *Jacinto.*

Houve no exército grego outro *Ajax,* filho de *Oileo,* rei da *Lócrida.* Êste distinguiu-se pela sua habilidade e destreza no exercício das armas, porém era feroz, brutal e ímpio, violara no templo de *Minerva, Cassandra,* filha de *Priamo;* salvando-

-se de muitos perigos, e principalmente de um naufrágio, a que *Minerva* o expuzera, para o punir do seu sacrilégio, acolheu-se a um rochedo exclamando com orgulho:

Aqui escaparei, contra a vontade dos deuses.

No mesmo momento *Neptuno*, indignado do seu atrevimento, abriu o rochedo com um golpe do seu tridente e enguliu-o, precipitando-o sob as ondas.

Nestor, rei de *Pilos*, distinguira-se muito novo ainda por brilhantes acções; no cêrco de *Tróia* fez-se assinalar pela sabedoria dos seus conselhos e pela coragem nos combates Depois da destruïção de *Tróia*, *Nestor* voltou à Grécia, onde no seio da sua família gozou a paz e a felicidade de que o seu espírito justiceiro, a sua sabedoria e a sua avançada idade o tornavam digno. Ignora-se em que época e de que modo morreu, os antigos contam que viveu trezentos anos.

Filoctetes um dos mais célebres guerreiros que cercaram Tróia, foi amigo e companheiro de *Hércuies*, de quem herdou as suas setas tintas no sangue da *hidra*, monstro venenoso, com a condição de não revelar nunca o lugar da sua sepultura, onde elas estavam encerradas juntamente com as suas cinzas. Tendo o oráculo de *Delfos* declarado que *Tróia* não podia ser tomada sem os gregos estarem de posse destas setas, foram enviados deputados a *Filoctetes* para saberem em que lugar essas setas estavam depositadas; a princípio *Filoctetes* resistiu a tôdas as súplicas, mas depois foi constrangido a declarar êsse lugar e, para não violar o seu juramento, mostrou-o dando com o pé sôbre o solo, onde estava sepultado o corpo de *Hércules*; mas foi bem castigado pela sua indiscrição, pois dirigindo-se no seu navio para *Tróia*, uma das setas lhe caiu sôbre o pé, que fôra o instrumento da sua perfídia, e da ferida resultou um tão grande fétido que determinou os seus companheiros a abandoná-lo na ilha de *Lemnos*. Foi nesta ilha, onde outrora tinham abordado os *argonautas*, que só e abandonado de todos durante dez anos sofreu as horrorosas

dores, que os poetas da antiguidade e posteriormente *Fenelon* descreveram com tão comovedora eloqüência: uma caverna lhe servia de habitação e saciava a sêde com a água de uma fonte onde bebiam as aves que êle caçava para sua alimentação.

Entretanto, depois da morte de *Aquiles*, a assistência de *Filoctetes* e as setas de *Hércules* foram julgadas indispensáveis para a tomada de *Tróia*, foi então *Ulisses* encarregado de ir buscar *Filoctetes*, o qual chegado ao campo dos gregos, tomou imediatamente parte nos combates e matou *Páris* com uma das setas de *Hércules*. Depois da destruïção de *Tróia*, *Filoctetes* não ousou voltar à sua pátria, por causa da úlcera que o devorava ainda, deteve-se na *Calábria*, onde fundou uma cidade e dizem que foi aí que êle foi curado por *Machaon*, filho de *Esculápio*. *Filoctetes* forneceu a *Sofocles*, poeta grego, assunto para uma das mais belas tragédias que a antiguidade nos transmitiu.

Herois troianos — Os chefes dos troianos foram *Heitor*, *Páris*, *Heleno*, *Deifobo*, *Troilo*, *Polidoro*; *Meninon*, filho de *Titon* e da *Aurora*; *Pentesilea*, rainha das *Amazonas*; *Reso*, rei da *Trácia*; *Sarpedante*, filho de *Júpiter*; *Eneas*; *Antenor*; *Elpenor*, rei de *Eubea* e *Corebo*.

Eneas e suas aventuras depois da destruïção de Tróia — *Eneas* pela parte paterna era do sangue real de *Tróia* e do sangue dos deuses por parte da mãe. Era filho de *Anquises* e segundo a fábula, sua mãe foi *Vénus*; depois *Heitor*, foi o mais valente dos príncipes troianos; afamado pela sua sabedoria e pela sua piedade combateu até ao último momento sempre pela defesa da pátria. Depois do incêndio de *Tróia*, *Eneas*, fugitivo da sua pátria, carregado com os seus deuses e com seu pai, acompanhado de seu filho *Ascânio*, retirou-se a um pôrto do *Frígia* pouco distante do monte *Ida*, onde embarcou e se fez à vela para o norte em direcção à *Trácia*; como aqui não pudesse estabelecer-se, virou de rumo e passou à ilha de *Creta* sem maior sucesso; de *Creta* passou ao *Epiro*

nos estados de *Pirro*, onde *Eleno* lhe deu bom acolhimento; restabelecido das suas fadigas, tornou-se ao mar e chegou a *Drépano* na *Sicília*, onde perdeu seu pai *Anquises*.

Finalmente estando próximo do país Latino, *Eolo* a pedido de *Juno* levantou uma medonha tempestade, destroçou a frota, mas *Eneas* teve a fortuna de arribar a *Cartago*; voltando segunda vez à *Sicília*, aqui celebrou com exéquias o aniversário da morte de *Anquises*, depois foi a *Cumas* consultar a *Sibila* dêste nome e chegou à foz do *Tibre* no país Laurentino.

O projecto de *Eneas* era, chegado à *Trácia*, fundar uma cidade mas, sugestionado por grito lamentável saído do túmulo de *Polidoro*, desistiu do seu intento; abandonando *Creta* depois de uma horrível tempestade, os deuses declararam-lhe em sonhos que êles o chamavam à *Itália*.

Nas ilhas *Strofades* foi perseguido pelas *Arpias*; estes monstros medonhos cairam sôbre os troianos no momento em que êles iam tomar a sua refeição, da qual se apoderaram. *Eneas* teve a satisfação de encontrar no *Epiro Andromaca*, viuva de *Heitor*, que havia desposado *Pirro* e que depois êste dera em casamento a *Eleno*.

A demora em *Drepano*, se foi por um lado funesta a *Eneas*, por outro foi vantajosa pelos socorros que ali encontrou para a sua viagem e pela bondade de *Acestes*, rei da *Sicília* e descendente ainda do sangue real troiano.

Acolhido com grande benevolência por *Dido*, raínha de *Cartago*, que por êle se havia apaixonado, pela sua esbelta figura, e pelo prazer de ouvir-lhe contar os seus infortúnios, ali esteve retido durante algum tempo, mas, nem as vantagens de um reino que ela lhe oferecia, nem o amor, nem as lágrimas de *Dido* o detiveram e obedecendo às ordens dos deuses partiu e abordou às margens do *Tibre*, onde outros perigos o esperavam.

Latino, que ali reinava, o recebeu favoràvelmente, prometeu-lhe em casamento sua filha *Lavínia*, mas *Eneas* teve um

terrível competidor e rival em *Turno*, rei dos *Rutulos*, que a seu favor tinha *Arnata*, espôsa de *Latino*. *Eneas* aliou-se com *Evandro* que, além de lhe dar tropas, lhe deu também seu filho *Palas* para as comandar; o seu partido fortificou-se logo com o auxílio dos *Tirrenos*, que a tirania de *Mezêncio*, seu rei, fez revoltar, por esta forma conseguiu *Eneas* pôr-se em estado de fazer frente ao seu rival. Os principais sucessos desta guerra foram devidos ao auxílio que *Juno* e *Vénus* dispensaram a cada uma das partes; a primeira de nada se esqueceu para perder *Eneas*, porém *Venus* tomou o partido a seu favor, fez com que *Vulcano* lhe ministrasse armas que o tornaram invencível.

Os *Rutulos* incendiaram as naus do príncipe troiano emquanto êle havia ido buscar o auxílio dos *Tirrenos*, mas em breve essas náus foram transformadas em *Ninfas* marinhas por *Cibele*, que as protegia. *Eneas* em um combate perdeu *Palante* e os seus dois companheiros *Niso* e *Eusiano*, mas vingou-lhes a morte com a de *Mezêncio*, de *Lauso* seu filho e de *Camila*, a famosa rainha dos *Volscos*, muito hábil e destra em atirar a seta e que era a alma do partido de *Turno*; *Eneas* fôra ferido, mas *Venus* o curou imediatamente.

Finalmente os dois rivais vieram às mãos em um duelo, onde *Turno* perdeu a vida. *Eneas*, vencedor, desposou *Lavínia*; fundou uma cidade a que deu o nome de sua esposa e por morte de *Latino* tomou posse do seu reino. Pouco depois, atacado pelos *Etruscos*, marchou contra êles e desapareceu de repente no meio do combate; os latinos acreditaram que *Eneas* tinha sido arrebatado para os céus pelos deuses e lhe prestaram honras divinas. *Ovídio* conta que *Venus* tendo conseguido de *Júpiter* um lugar no *Olimpo* para seu filho, encarregou o rio *Numicio*, que corre no *Lacio*, de o purificar, depois do que, ela o levou para o *Olimpo* e o constituiu um deus. Isto parece fundado em que *Eneas* tendo caído neste rio e não tendo aparecido mais, os latinos julgaram que êle havia sido elevado aos céus.

Eneas foi adorado pelos romanos sob o nome de *Júpiter Indigete.*

As viagens e aventuras de *Eneas* forneceram a *Virgílio,* o mais perfeito dos poetas latinos, assunto para o *Eneida,* poema imortal que tem sido a admiração de todos os séculos.

A história de *Eneas* tem um fundo histórico verdadeiro. É opinião constante e geral, que houve um *Eneas,* filho de *Anquises,* que desposou *Creusa* de quem houve um filho, *Julo* ou *Ascânio;* êste *Eneas* defendeu com zêlo e coragem a sua pátria e depois de uma total ruína escapou com sua família, fugindo para o monte Ida, e aqui fizera um tratado com os gregos, que lhe permitiram a retirada embarcando numa frota a qual depois de muitos contra tempos chegou à Itália, onde foi recebido pelo rei Latino.

Também é histórico que *Eneas* desposou *Lavínia,* filha do rei *Latino;* que seu filho *Ascânio* fundou a Alba-Longa e que os seus descendentes em número de catorze reinaram no país Latino até Númitor avô de *Rómulo,* fundador de Roma.

CAPÍTULO XXVI

Animais e vegetais consagrados aos deuses e deusas

Epítetos por que eram conhecidos os deuses, as deusas e os principais heróis — Algumas passagens da Fábula e breves interpretações — Moralidade que se pode tirar de algumas fábulas.

A *Ceres*, era consagrado o *porco*, porque êste animal fossando a terra devasta as cearas ou porque ensinava por esta forma os homens a cavá-la e a lavrá-la; também lhe sacrificavam o *carneiro* ornamentado de grinaldas de rosas e de murta.

A *Apolo*, consagravam o *louro*, porque esta árvore nunca perdendo a sua verdura é o símbolo da imortalidade; o *corvo*, porque presidindo êste deus às advinhações, o voo e o canto do corvo servia muitas vezes de regra aos agouros; também lhe eram consagrados a *palmeira*, o *galo*, a *cigarra* e o *leão* emblema do poder.

A *Baco*, sacrificavam a *pêga*, porque o vinho faz falar indiscretamente; e o *bode*, porque êste animal destroi os olhos da videira.

A *Mercúrio*, sacrificavam queimando as línguas das vítimas, porque a eloqüência lhe pertencia; também a *bácora* e ofereciam-lhe mel, leite e figos.

A *Venus*, as mulheres consagraram-lhe os *cabelos*, a *murta*, a *maçã*, a *rosa*, o *cisne* e a *pomba*.

A *Plutão*, sacrificavam *ovelhas* pretas ou uma junta de bois pretos sem mancha alguma.

A *Marte*, consagrava-se o *galo*, para mostrar a vigilância que requere o emprêgo das armas, ou porque um dos seus guardas, chamado *Electrion*, foi transformado nesta ave; também o *abutre*, como emblema da sua fôrça.

A *Minerva*, primeiramente foi consagrada a *gralha*, mas esta perdeu a sua graça por lhe ter dito cousas desagradáveis sendo substituída pelo *bufo*; também lhe eram consagrados a *coruja* e o *mocho* imagem da sua penetrante sabedoria.

A *Juno*, era consagrado o *pavão*; no primeiro dia de cada mês em Roma sacrificavam-lhe *ovelhas*, *bácoras* ou *bezerras* por ter sido sob a forma de bezerra que ela fugiu para o Egipto, durante a guerra dos deuses contra *Tifeu*.

A *Saturno*, os cartaginêses sacrificaram-lhe vítimas humanas, principalmente crianças.

A *Diana*, eram imoladas *ovelhas brancas* ou *cordeiros* emblemas da doçura e da mansidão.

A *Cibeles*, era consagrado o *pinheiro*.

A *Vulcano*, consagravam o *leão*, porque êste animal quando ruge parece lançar fogo pelos olhos.

A *Neptuno*, quando deus do mar, consagravam o *touro branco* ou o *cavalo*; quando domador de cavalos, um *carneiro* ou um *touro*.

Aos *Sátiros*, ofereciam os *primeiros frutos* e os *cordeirinhos recemnascidos*.

Aos *Faunos*, eram consagrados o *pinheiro* e a *oliveira*.

Às *Ninfas*, ofereciam *leite*, *mel*, *bolos*, *cabras* e *cordeiros*.

Às *Fúrias*, consagravam *carneiros* ou *rolos*, o *narciso*, o *zimbro*, o *cedro* e o *cipreste*.

A *Hércules*, era consagrado o *alamo*, porque, quando aquele herói desceu aos infernos, fez uma coroa das fôlhas desta árvore e a parte delas, que tocava na cabeça, conservou a côr branca e a outra se fez negra com o fumo daquela triste morada.

EPITETOS

JÚPITER

Diespiter ou *Dieipater*, o pai do dia.

Feretrius, por causa dos despojos tomados aos inimigos e que eram levados ao templo, que Rómulo lhe edificou para êste fim. *Haspitalis* ou *Xenius*, por presidir à hospitalidade.

Stator, em memória de ter feito parar os romanos quando fugiram dos sabinos.

Olímpico, porque se julgava que lhe era muito agradável o monte Olimpo. *Ammon*, título com que era honrado singularmente na Líbia; *osiris* no Egipto e *Capitolino* em Roma.

Camões também lhe chama *Tonante* por se lhe atribuir o poder de criar as trovoadas e *Padre*, sinónimo de *pai*, por ser o mais respeitado dos deuses.

JUNO

Os gregos lhe chamavam *Here*, a grande senhora ou *Megale*. *Lucina*, quando presidia aos partos, e também pela mesma razão *Pronuba* ou *Natális*. *Domiduca*, por que acompanhava os noivos.

Matuta, nome que lhe davam em Roma.

Samia, pelo culto particular com que a veneravam em Samos; segundo a antiga Mitologia, *Juno* significava algumas vezes a *Terra*.

DIANA

Como divindade celeste, chamavam-na *Lua* ou *Febea* do nome de seu irmão Febo; como divindade terrestre *Diana* e algumas vezes *Dietina*, do nome da ninfa a quem muito amava.

Como divindade dos infernos, ali presidia com o título de *Proserpina* ou *Hecate*.

APOLO

Délio, por ter nascido na ilha de Delos.

Febo, aludindo à luz e ao calor do sol.

Délfico e *Clario*, por ter oráculos em Delfos e em Claros.

Pítio, pela vitória que alcançou sôbre a serpente *Piton*; *Acíaco*, do promontório Ácio pela vitória de Augusto imperador romano; *Palatino*, porque Augusto lhe mandou erigir um magnífico templo no monte Palatino.

MINERVA

Palas, com êste e com o nome de *Minerva* presidia indiferentemente às sciências e à guerra. *Partenia*, porque era virgem; *Cesia*, por ter olhos azuis; *Tritónia*, do lago *Triton*, donde se julgava ter ela saído; *Hipia*, isto é, cavaleira.

MERCÚRIO

Hermes, isto é intérprete; *Cilenius*, ou *Cileneo*, de Cilene montanha onde nascera; *Nomio*, por causa das leis de que era autor; *Camilo*, porque serve os deuses; *Vialis*, porque tinha a inspecção sôbre os caminhos.

MARTE

Os gregos chamavam-no *Ares*, que significa socorrer; os latinos, *Gradivus* ou *Quirinus*, o primeiro representava *Marte* em tempo de guerra, o segundo em tempo de paz.

VENUS

Camões trata-a por varias epítetos: *Acidália*, por se banhar numa fonte deste nome; *Cipria*, *Citerea*, *Pafia*, *Idália*, *Ericina*, por ser venerada em *Chipre*, *Citera*, *Pafos*, *Idália*, e *Erix*; *Dione* ou *Dionea*, por ser filha, de *Dione*.

CERES

Eleusina, do nome da cidade *Eleuse* onde se faziam as suas festas; *Tesmofore*, ou *Legisladora*, pelas leis que estabeleceu entre os Atenienses.

CIBELES

Magna mater, por ser considerado como mãe da maior parte dos deuses; *Berecintia*, *Dindimene*, *Idea* do nome de diversas montanhas onde era venerada; *Ops* e *Telus*, porque socorria os homens e presidia à terra; *Rhea*, do grego *reo*, que significa correr, manar, porque da terra provém tôdas as cousas.

BACO

Dionísio, de *dios* deus e *Nisa* onde ele foi criado; *Evan* e *Hiie* o que significam valor e filho, pelas maravilhas que obrou na guerra dos gigantes.

Liber e *Lieus*, porque sendo êle inventor do vinho êste dissipa a melancolia e inspira a liberdade; *Bromio*, *Iaco* e *Baco* pelos gritos que davam as bacantes parecendo andar doidas; Camões chama-lhe *Tioneu* por ser filho de *Tióne* ou Cibele, *Tebano*, por ter nascido em *Tebas* no Egipto.

VULCANO

Lemnius, da ilha de Lemnos, onde caiu depois do pontapé de Júpiter; *Mulciber* e *Tardipes*, porque era coxo.

NEPTUNO

Os grègos lhe chamavam *Poseidon*, que significa quebra navios, e *Hípios* que quere dizer cavaleiro, pois houve um *Neptuno* que ensinou o povo a guiar os cavalos.

PLUTÃO

Chamava-se *Dis* ou *Dives* nomes que significam riquezas às quais presidia; *Urgus*, porque êle constrangia a morte; *Februus*, pelas lustrações que lhe faziam nas cerimónias fúnebres. Também era conhecido pelo nome de *Ades*. Camões também lhe dá o epìteto de *Dite*.

HÉRCULES

Alcides, do nome de seu avô *Alceu; Tirintio*, da cidade de Tirinto onde foi criado. *Musagetes*, companheiro das musas.

Pânfago, por causa do seu grande apetite; Virgílio chama-lhe *Santo* e *Medius filius*, para dar a entender que êle era filho de *Júpiter*.

ALGUMAS PASSAGENS DA FÁBULA E BREVES INTERPRETAÇÕES

Infortúnio de Piramo e de Tisbe

Piramo e *Tisbe* amavam-se terna e carinhosamente, mas não se podiam ver, porque os pais de um e da outra viviam em desarmonia. As suas casas eram visinhas e contíguas e por uma fenda que havia na parede é que comunicavam os seus pensamentos. Uma noite combinaram encontrar-se num lugar fora da cidade de Babilónia, perto do túmulo de Nino, debaixo de uma amoreira branca, onde ajustariam fugir para um país distante e casarem contra a vontade dos pais. *Tisbe* chegou primeiro e tendo sentido uma leoa com a goela ensangüentada, fugiu com tanta precipitação que deixou cair o véu; a leoa agarrando o véu fê-lo em bocados e deixou neles sinais de sangue.

Piramo, chegou ao lugar combinado e conhecendo os vestígios da fera e os restos do véu, não duvidou que *Tisbe* tivesse sido devorada e cheio de dor trespassou-se com a sua espada. *Tisbe,* saindo do lugar onde se escondera, correu para a amoreira e encontrou o seu caro *Piramo* exalando o último suspiro; não duvidando também de que *Piramo* se tivesse suicidado, ao ver os restos do seu véu ensangüentados, causadores do seu êrro, atravessou-se com a mesma espada; as amoras tintas do seu sangue perderam a côr branca.

Atalanta e Hipomene

Atalanta, de uma formosura extraordinária, era filha de *Ceneu*, rei da Arcádia. O oráculo havia predito que *Atalanta* casaria, mas que, pouco depois, sem cessar de viver, deixaria de ser criatura humana.

Atalanta para evitar esta desgraça, resolveu ficar virgem e, como era tão ligeira como formosa, desafiava todos os pretendentes a uma corrida, sob condição de ser ela o prémio do vencedor, ao passo que os vencidos perderiam a vida. *Hipomene*, filho de *Macareu* e de *Merope* e neto de *Neptuno*, não se atemorizou com a morte dos muitos pretendentes que haviam sido vencidos e apresentou-se para o desafio. *Atalanta*, sabendo-o neto de *Neptuno*, ficou cativa da sua gentileza e da sua nobreza.

Antes de se efectuar a corrida, *Hipomene* solicitou de *Venus* a sua protecção. Esta deusa deu-lhe três pomos de ouro, que *Hércules* havia deixado no jardim das *Hespérides* e ensinou-lhe como se havia de servir dêles. Deu-se o sinal para a corrida e *Hipomene* estando próximo a ser vencido, atirou um após outro os pomos de ouro e tão oportunamente, que *Atalanta*, entretendo-se a apanhá-los, ficou para trás e veio a ser o prémio de *Hipomene*. *Venus*, para se vingar da ingratidão de *Hipomene*, que não reconheceu quanto lhe devia, inspirou-lhe uma tão grande paixão pela esposa que os dois não souberam respeitar o templo de Cibele, onde estavam. A deusa *Cibele*, para se vingar da profanação do seu templo, transformou-os em leões e obrigou-os a puxar o seu carro.

Meleagro e outra Atalanta

Meleagro, era filho de *Eneo*, rei da Etólia, e de *Altea*.

O destino de *Meleagro* estava ligado à história de um ti-

ção que as Parcas tinham pôsto no fogo, emquanto sua mãe o dava à luz, havendo ao mesmo tempo proferido estas palavras: *Êste menino viverá tanto quanto êste tição durar.* As Parcas tendo-se em seguida retirado, *Altea* pegou no tição e apagou-o cuidadosamente. Um dia *Eneo,* pai de *Meleagro,* ofereceu sacrifícios a todos os deuses, para lhes dar graças da fertilidade do ano e esqueceu-se da deusa *Diana.* Esta deusa irritada enviou um terrível javali, que assolou tôdas as visinhanças da cidade de Calidónia. Tôda a flor da mocidade grega, de que faziam parte *Teseu, Jason, Castor, Polux* e *Meleagro,* se juntou para dar caça ao terrível javali. *Meleagro* ia à frente e teve a honra de matar a fera e, como *Atalanta,* a quem êle amava, dera o primeiro golpe na fera, tomando êste pretexto presenteou-a com a cabeça do javali; os irmãos de *Altea,* invejosos desta preferência, quizeram tirá-la a *Atalanta; Meleagro* porém não consentiu e teve de lutar com êles matando-os; depois desta luta *Meleagro* recebeu *Atalanta* por esposa. Esta *Atalanta* era filha de outro rei da Arcádia chamado *Jasio.*

Generosidade de Coreso Calirroe

Coreso era um sacerdote de *Baco,* que estando loucamente apaixonado por *Calirroe,* só recebia dela desprezos. *Baco,* para se vingar, castigou os Calidónios com uma espécie de embriaguez que, privando-os da razão, os levava ao suicídio. Consultado o oráculo de Dodone, respondeu que *Baco* estava ofendido na pessoa do seu sacerdote e que o único meio de se livrarem daquele infortúnio era sacrificarem *Calirroe* ao deus *Baco* pelas mãos do sacerdote *Coreso,* porém qualquer outra pessoa poderia substituir *Calirroe.* Ninguém se apresentou a substituir *Calirroe,* pelo que foi ela levada ao altar do sacrifício por *Coreso,* que mais inflamado de amor, que de

vingança se matou com o próprio cutelo do sacrifício. *Calirroe* só tarde reconheceu o amor de *Coreso* e consumida pelos remorsos, não lhe sobreviveu muito tempo, matando-se junto de uma fonte que recebeu o seu nome.

História de Céfalo, bisavô de Ulisses

Céfalo, filho de Deioneu, desposara *Procis*, filha de *Ereteu*, rei de Atenas; um e outra eram perfeitamente belos e formosos. Debalde concebeu a *Aurora* uma forte paixão por *Céfalo;* a ternura, com que amava a sua esposa, tornou-o insensível a tôdas as promessas e a tôdas as amabilidades desta deusa; esta insensibilidade não a desgostou nem a fez desanimar, e por isso um dia raptou-o; *Céfalo,* porém, só pensava na sua querida *Procris.* A *Aurora* então exasperada de tão grande constância, ameaçou-o e predisse-lhe que um dia viria em que êle desejaria nunca ter visto a esposa; *Céfalo*, a a estas palavras, ficou cheio de grande ciume e resolveu experimentar a fidelidade de *Procris.*

A *Aurora* ajudou-o a disfarçar-se de modo a não ser reconhecido; *Procris,* ao dar pela sua ausência caiu em grande desespêro, porém esta prova de amor não o convenceu: usando ainda de outros meios para provar a sua fidelidade, foram todos inúteis; por fim recorreu aos presentes; com grande desgôsto e dor, vendo que *Procris* se rendia, deu-se então a conhecer. *Procris* teve tão grande vergonha da sua fraqueza, que fugiu para os bosques, onde se encontrou com *Diana. Céfalo,* não podendo viver tanto tempo longe dela e tendo-lhe um tão grande amor, perdoou-lhe, tornou-a a receber e fez-lhe presente de um cão, chamado *Lelaps* e de um dardo, que *Diana* lhe tinha dado. Êste dardo tinha a virtude de ferir sempre o alvo e de voltar ensangüentado para o dono; o cão era dotado de uma velocidade extraordinária, mas um dia foi meta-

morfoseado em pedra, quando estava prestes a vencer uma raposa, que *Temis* tinha enviado para assolar as visinhanças de *Tebas*. *Céfalo* ia todos os dias à caça e quando se encontrava fatigado e cheio de calor ia repousar para o bosque em sítio fresco e ameno e chamava pelos Zéfiros dizendo, «Vem Aurora, vem dar alívio ao meu tormento, vem, tu es a minha vida».

Estas palavras, mal interpretadas, chegaram aos ouvidos de *Procris*, que julgou o marido infiel. Para o surpreender com a sua rival, *Procris* foi ocultar-se num mato visinho do local onde *Céfalo* costumava repousar; em breve *Céfalo* chegando aquele lugar, como de costume, principiou a chamar pelos Zéfiros com aquelas palavras cheias de ternura; ao mesmo tempo *Procris*, não podendo conter-se, fez alguns movimentos; as fôlhas do mato agitaram-se e *Céfalo*, julgando que era uma fera, atirou-lhe o dardo; aos gritos dela correu a socorrê-la e reconheceu então ser a sua amada *Procris*, que lhe expirava nos braços.

Esta fábula tem um fundo de verdade. A *Aurora* significa que *Céfalo* ia à caça de madrugada.

Procris teve uma intriguista que perturbou o seu viver com o marido; os dois separaram-se, mas depois reconciliaram-se. *Céfalo* matara a esposa por engano, mas atendendo-se aos factos atrazados, julgou que o fizera por um resto de ressentimento e o Areópago condenou-o a destêrro perpétuo. *Céfalo* era bisavô de Ulisses.

Sucessos de Midas

Midas, filho de Gordio e de Cibele, era rei da Frígia ou da Lídia. Baco, quando foi para a conquista da Índia, passou pelos seus estados; *Sileno*, marido da ama de *Baco*, amava muito o vinho, e encontrando uma fonte cheia desta preciosa bebida,

embriagou-se de tal maneiro que teve de ficar nos estados de *Midas*, onde este rei lhe fez o melhor acolhimento que se podia esperar. *Baco* no seu regresso passou pela côrte do rei *Midas*, ouviu de *Sileno* o acolhimento que êle lhe dera, e como recompensa desta boa hospitalidade obrigou *Midas* a pedir-lhe qualquer graça, com a promessa de lha conceder.

Este rei imprudente pediu, *que tudo em que tocasse se convertesse em ouro;* em breve se arrependeu dêste pedido, porque, convertendo-se em ouro tudo quanto êle tocava, correu o risco de morrer de fome. Implorou novamente *Baco*, que o mandou banhar-se no *Pactolo*, rio da Lídia, que descia do monte Tmolo. Depois dêste banho, a graça concedida a *Midas* passou para êste rio, cujas areias transportavam ouro.

Esta fábula é a imagem de um príncipe tão económico que se tornou avarento e que reinando num país fertil conseguia, com a venda dos seus gados e dos seus produtos, somas consideraveis, o que parece deduzir-se da conversão em ouro tudo quanto tocava. A avareza deste principe obrigou-o a mudar de vida; sabendo que o *Pactolo* transportava ouro nas suas areias, abandonou a cultura das terras para recolher o ouro deste rio.

O grande Pan é morto

O piloto *Tamur*, estando uma tarde no seu navio junto às ilhas do mar Egeu, êle e todos os seus companheiros ouviram uma voz, que lhe ordenara, que quando chegasse a um certo lugar, gritasse que *o grande Pan era morto*. Chegado a êsse lugar, apenas pronunciou estas palavras, de tôda a parte se ouviram lamentos e gemidos, como se fôssem de pessoas muito aflitas com esta notícia. O imperador Tibério, consultou os doutos teólogos do paganismo, os quais explicaram estas palavras como puderam e souberam, aplicando-as ao deus *Pan*. Segundo Eusébio, êste grande *Pan* era *Jesus Cristo*, cuja morte

causou uma dôr e uma consternação geral e que sucedeu, como resa a história, no reinado de Tibério.

Como Ifis sendo donzela passou a ser um mancebo

Ligdo, habitante de Festo, tinha ordenado a sua esposa Teletusa, que, se desse à luz uma filha, a matasse. *Teletusa*, mais terna e amorosa do que seu marido, criou, como menino, aquela que nascera das suas entranhas e que chamara *Ifis* *Ligdo* andou sempre enganado e, quando o menino chegou à idade de casar, contratou o seu casamento com uma donzela da mesma cidade, chamada *Iante*. *Teletusa* fez adiar por varias vezes o dia do casamento sob varios pretextos; exgotados estes, viu-se na necessidade de recorrer à deusa *Isis*, que mudou *Ifis* em mancebo e só então desposou *Iante*.

Tão fria como uma estátua

Pigmalião, rei de Tiro, era irmão da célebre *Dido*.

As torpezas das *Propetides*, habitantes da cidade de Amatonte em Chipre, fizeram-lhe conceber um grande desprêzo pelas mulheres e por isso viveu longo tempo solteiro, sem se entregar a nenhuma. Tendo feito uma estátua de marfim representando uma mulher, ficou ela tão perfeita e tão formosa, que se apaixonou por ela e recorreu a *Vénus* para que a animasse e lhe desse vida; a deusa ouviu-o e *Pigmalião* desposou a estátua de quem teve um filho chamado *Pafo*, o fundador da cidade de Pafos.

Esta fábula só quere dizer que aquele príncipe achou meio de tornar sensível alguma donzela bela e formosa, que para êle só mostrava frieza e daqui o provérbio: *Tão fria como uma estátua*.

Origem dos charlatães

O scita *Abarïs*, era grande sacerdote de *Apolo;* êste deus deu-lhe o dom da profecia e uma seta sôbre a qual voava pelos ares. *Abarïs* representa aqueles hábeis charlatães, que tém indústria de ganhar dinheiro, andando de terra em terra fazendo enganos.

Ácalo

Ácalo ou *Calo*, era sobrinho de *Dédalo;* inventou, dizem, muitos instrumentos, como a serra, o tôrno, a roda, de que se servem os picheleiros, etc. *Dédalo* invejoso de tanta habilidade do sobrinho e receando perder a sua reputação ofuscada pela dêle, resolveu matá-lo secretamente; diz a Fábula, que êle o precipitou do alto do cidadela de *Minerva* e que esta deusa, que favorecia as belas artes, o recebera no meio dos ares e o metamorfoseara em *perdiz.*

Acanta

Esta planta foi uma ninfa que *Apolo* transformou em reconhecimento de ter sido dela amado. A semelhança do nome deu origem à metamorfose.

Gigantes Aloides

O gigante *Aloio* tinha desposado *Ifimédia ;* esta tendo sido roubada por *Netuno* dera à luz *Oto* e *Efialtes*, cognominados *Aloides.*

Aloeo criou-os como seus próprios filhos e êles cresciam nove polegadas todos os meses, por êste meio chegaram a ter uma grandeza desconforme e uma fôrça superior; empreenderam destronar Júpiter. Quando *Marte* se opunha a esta emprêsa, foi por êles encerrado numa prisão de bronze, onde ficaria sempre, se *Mercúrio* o não viesse livrar. Os deuses considerando-se inferiores a estes terríveis inimigos, recorreram a um artifício: *Diana*, vendo-as sôbre um carro, transformou-se em côrça e lançou-se no meio dêles; querendo atirar-lhes as suas setas, feriram-se um ao outro e morreram das feridas.

Estes dois *Aloides*, filhos de *Netuno*, eram sem dúvida dois famosos corsários notáveis pelos seus roubos e impossíveis de serem subjugados.

Marte vencido e prêso por êles, era provàvelmente algum general, que foi enviado contra êles; *Mercúrio* que o libertou era algum negociante que o resgatou.

O artifício de *Diana* indica que Júpiter achou meio de os desunir e de os tornar inimigos um do outro, vencendo-os pela falta de união e por tanto de fôrça.

Citœron

Um pastor da *Beócia*, chamado *Citœron*, aconselhou um dia *Júpiter* a fingir um novo matrimónio afim de obrigar *Juno* a submeter-se e com quem o deus estava indiferente. *Júpiter* reconhecido por êste conselho, que tinha resultado satisfatório, transformou *Citœron* na montanha que tem o seu nome. Também se diz que *Citœron* era um rei de Plateas, na Beócia, que passava pelo maior sábio do seu tempo e que achou meio de reconciliar *Júpiter* e *Juno*.

Metamorfose de Egípio

Egípio, mancebo da Tessália, obteve à fôrça de presentes, a afeição de *Timandra*. *Neofron*, filho desta formosa mulher, ganhou pelo mesmo artifício o coração de *Bulis*, mãe de *Egípio;* mas isto passou-se de maneira que *Egípio* cometeu um incesto com sua mãe; um e outro tiveram tanto horror dêste abominável crime e os remorsos foram tão grandes, que os deuses condoídos metamorfosearam os filhos em *abutres* e as mães em *corvos*.

Conto de Epiménides

Epiménides era um cretense, que dormiu cincoenta anos e que, despertando, viu que tudo tinha mudado; quiz entrar em sua casa, não o conheceram a princípio; um irmão, o mais novo, mas que então já era de idade avançada, é que o reconheceu. A notícia dêste facto espalhou-se por tôda a Grécia e depois consideraram-no como um homem favorecido e protegido pelos deuses e iam consultá-lo, como se fôsse um Oráculo. Diógenes Laércio, que conta esta tradição popular, acrescenta que, os que não podiam acreditar que *Epiménides* dormira tanto tempo, o tiveram como um vagabundo, percorrendo a terra para adquirir o conhecimento dos simples.

Nó Górdio

Górdio era filho de um lavrador; o nó, que unia o jugo do seu carro ao temão, era dado com tanta subtileza, que ninguém o podia desatar.

Outros dizem, que *Górdio* era pai de *Midas*, rei da Frigia,

que tinha um carro, cujo jugo era ligado ao temão por um nó que tinha tantas voltas, que não era possível descobrir onde começava nem onde acabava. Foi êste o *nó Górdio*, que Alexandre Magno cortou.

Hero e Leandro, passagem do Helesponto

Hero, sacerdotisa de Venus, era amada por *Leandro* mancebo da cidade de Abidos. *Leandro* passava tôdas as noites o estreito do Helesponto a nado para ir ver *Hero*, que estava numa tôrre, onde ela tinha o cuidado de pôr um farol. Esta emprêsa temerária teve um fim desgraçado; *Leandro* foi submergido por uma tempestade, o seu corpo foi levado pelas ondas até à tôrre e *Hero*, que o reconheceu, atirou-se do alto da tôrre para o mar, onde desapareceu para sempre.

Donde vem a palavra Mausoléu

Mausolo, rei da Cária, é quem deu o nome aos *Mausoléus*, pelo soberbo túmulo, que *Artemisa*, sua mulher, lhe mandou fazer. Este *Mausoléu* era uma das sete maravilhas do mundo, tinha 411 pés de circuito e 140 de altura e compreendia uma pirâmide da mesma altura; foi construído pelos melhores arquitectos da *Grécia*. A rainha *Artemisa*, para comemorar mais a memória do seu marido, estabeleceu jogos fúnebres e grandes prémios a todos os poetas e oradores que a êles concorressem.

História de Peribea, mãe de Ajax

Peribea era filha de *Alcatoo*, rei de Megara.

Alcatoo, sabendo que *Peribea*, amava *Telamon*, rei de Salamina, ordenou que a deitassem ao mar; a pessoa encarregada

desta barbaridade contentou-se com vendê-la a *Teseu*, que movido da ternura, que ela tinha por *Telamon*, a conduziu a Salamina, onde ela deu à luz Ajax, que depois, por direito de nascimento, herdou a coroa.

Piedade, de Cleobis e de Biton, recompensada

Cleobis e *Biton* eram filhos de uma sacerdotisa de Argos: um dia faltando-lhe os cavalos para a levarem no seu carro ao templo, os filhos atrelaram-se ao carro e levaram-na.

A mãe então pediu aos deuses que concedessem a seus filhos a melhor cousa em prémio da sua piedade; os filhos morreram ambos de repente, como se isto fôsse a melhor cousa que pode acontecer ao homem, para se ver livre das misérias da vida.

Moralidade que se pode tirar de algumas fábulas

Faetonte guiando o carro do sol e a corrida desordenada dos cavalos abrazando a terra e o céu; a fugida de *Icaro* do labirinto, voando com azas de cera e não seguindo os conselhos do pai para satisfazer os seus desordenados caprichos, cujo resultado foi o derretimento das azas e a sua queda no mar, dão-nos a conhecer as funestas conseqüências da ambição.

O suplício de *Tântalo* morrendo de fome e sêde no meio de tudo quanto podia satisfazer uma e outra cousa; a fábula das *Harpias*, tres monstros devoradores, *Celeno*, *Ocipete* e *Aelo*, com rosto de donzela, corpo de abutre, azas nos hombros e unhas nas mãos, roubando tudo quanto achavam ou deixando infecto com o seu tacto, são a imagem do avarento insaciável.

A metamorfose de *Narciso* formoso e belo que extasiando-se na fonte ao ver a sua imagem a ponto de ficar apaixonado por si mesmo morreu desta amorosa paixão, representa bem aquelas pessoas que por uma louca vaidade só se amam a si próprios.

Nas *Fúrias* atormentando constantemente *Orestes* representando-lhe o horror do seu parricídio e no abutre que roia o fígado de *Prometeu,* que nunca deixava de crescer, é fácil reconhecer os remorsos de uma má consciência.

A fábula de *Medusa*, cuja cabeça tinha a virtude de converter em pedra todos os que para ela olhavam, representa bem o efeito que produz uma paixão até fazer perder o juízo.

Perseu, montado no cavalo *Pégaso*, levando na mão um espelho em forma de escudo dado por Minerva, as azas de Mercúrio, a espada feita por Vulcano e o capacete de Plutão, para cortar a cabeça a Medusa, dá-nos a entender que a diligência e a sabedoria são necessárias para o bom sucesso de uma emprêsa; o espelho e o capacete tinham a propriedade de o deixar ver tudo e não ser visto por ninguem.

CAPÍTULO XXVII

Mitologia dos Egípcios

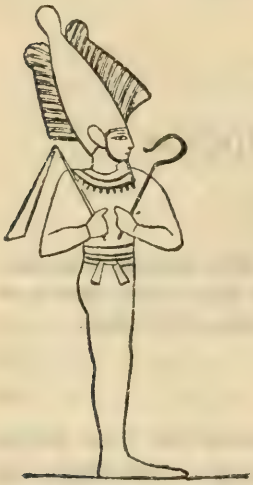
Principais divindades — Osíris. Suas instituïções. Suas viagens. A sua morte — Isis. Suas aventuras — Tifon, o génio do mal — Orus. Seus benefícios — Deuses secundários — Animais sagrados. O boi Apis.

Os egípcios adoraram primeiro os elementos e os astros, a seguir personificaram-nos e tornaram-nos divindades de quem os sacerdotes contavam maravilhosas aventuras, tendo cada uma os seus têmplos e os seus sacrifícios. As duas principais divindades do Egípto eram *Osíris* e *Isis*. *Osíris* o sol e *Isis* a lua.

Osíris é considerado como o grande civilizador do *Egipto;* soberano do rico vale do *Nilo*, depois de Júpiter, seu pai, ensinou aos povos o uso que se podia fazer dos frutos da terra; inventou os instrumentos da agricultura, cultivou a vinha e forneceu os primeiros cachos maduros para a fabricação do vinho. Os metais, por sua ordem, foram arrancados do seio da terra e dêles fizeram armas para exterminar os animais ferozes que disputavam o solo ao homem. *Osíris* substituiu os costumes grosseiros e bárbaros por leis suaves e humanas; edificou a cidade de *Tebas*, levantou um grande templo a *Júpiter*, instituiu festas, sacerdotes e todo o ceremonial do culto. Ao mesmo

tempo *Isis*, a augusta esposa dêste deus, dava a conhecer aos povos o trigo e a cevada, dois presentes muito apreciáveis.

Osíris torna o *Egipto* feliz, porém isso não é bastante, quere que o mundo inteiro participe de tôdas as vantagens que goza o seu império e pensa em espalhar a civilização por tôda a terra.



OSÍRIS

Assim confia a *Isis* o govêrno dos seus estados, dá-lhe por conselheiro o sábio *Hermes*, por outro nome *Mercúrio*, o superintendente dos negócios de *Júpiter* e para chefe das tropas o valente *Hércules;* em seguida parte à frente de um exército numeroso, cujas armas deviam ser a música, as artes e a poesia; passa à *Etiópia* onde uma multidão de sátiros vem engrossar o seu cortejo; os povos desta região apressam-se a submeter-se às suas leis benéficas e só os abandona depois de lhes ter fertilizado os campos e ensinado a aproveitar as águas do *Nilo*. Da *Etiópia* passa à *Arábia* e às *Indias* onde torna conhecidas muitas invenções úteis e organiza cidades consideráveis. Resolvendo voltar aos seus estados, toma outro caminho no seu regresso; chega à *Trácia* onde mata o rei *Licurgo*, que tentava opor-se às suas intenções, deixa na *Macedónia* seu filho *Macedo*, de quem esta região deriva o seu nome e encarrega *Triptolemo* de ir ensinar aos *Atenienses* a arte de cultivar os campos e a vinha.

Durante a ausência de *Osíris*, seu irmão *Tifon*, que aspirava à coroa, revoltara-se; mas *Isis*, dirigida pelos conselhos de *Hermes* e sustentada pelas armas de *Hércules* derrotou os seus partidários; então *Tifon*, derrotado em *Antea*, fingiu esquecer os seus projectos de usurpação e reconciliou-se com *Isis*.

Algum tempo depois *Osíris* reaparece triunfante no meio dos seus povos a quem encheu de novos benefícios iniciando novas descobertas; *Tifon*, afectando grande alegria, convida *Osíris* para um grande banquete a que assistem setenta e dois conspiradores; por ordem de *Tifon*, no auge da alegria do banquete, uns escravos trazem um cofre preciosíssimo que excita a admiração de todos: *Tifon* promete-o àquele cujo corpo se ajuste perfeitamente ao cofre, todos fazem a experiência, porém nenhum fica nas condições estipuladas; então *Osíris* experimenta também e coloca-se dentro do cofre, onde o seu corpo se ajusta perfeitamente; logo os conspiradores se lançam sôbre êle, fecham-no no cofre, cobrem-no de chumbo e abandonam o corpo do infeliz príncipe às águas do Nilo que o levam para o Mediterrâneo, onde entra pela embocadura do rio chamado *Tanitica*,

ISIS

Isis estava na cidade de *Chemis*, quando soube do horrível atentado de que havia sido vítima seu esposo; vencida a princípio pelo excesso da sua grande dor, em breve se reanima com a esperança da vingança e o desejo de prestar as ultimas honras a seu marido, veste-se de luto e começa as suas aventuras. Segue o curso do *Nilo*, até onde começa o *Delta*, aqui se detém numa incerteza dolorosa até que algumas crianças lhe indicam o braço do rio, por onde o cofre fatal entrou no Mediterrâneo; chegada ao mar, não é mais feliz, nenhum vestígio encontra que lhe revele o curso que havia seguido o cofre; toma então por companheiro de viagem o deus *Anubis*, dotado da forma e do faro de cão, que sem dúvida saberá seguir o curso tomado pelo cofre; assim guiado chega às costas da *Fenícia* e com efeito o cofre detivera-se nas proximidades de *Biblos*, no meio dos canaviais, dentro de um vejetal que

em pouco tempo atingira dimensões maravilhosas; o rei de *Biblos*, entusiasmado pela beleza desta árvore, mandou-a cortar e do seu caule fizera uma das colunas do seu palácio.

Isis avança até às portas de *Biblos*, assenta-se junto de uma fonte onde as damas da rainha a avistam e a interrogam; em seguida é conduzida perante a rainha que lhe confia o filho para o amamentar. Alguns dias se passam assim até que a humilde ama, aparecendo sob a forma de uma poderosa deusa, declara o fim da sua viagem e reclama a coluna que encerra o corpo do seu esposo; o rei de *Biblos* entrega-lhe o cofre e ela transporta-o para o Egipto, para a cidade de *Buto*, onde secretamente estava sendo criado seu filho *Orus*, e ali o esconde no meio de uma sombria floresta; uma noute porém, *Tifon* andando à caça longe do seu palácio, embrenha-se na floresta e encontra o cofre, cuja forma e feitio êle bem conhecia; abre-o, tira de dentro o cadaver do irmão, corta-o em catorze pedaços e espalha-os em sítios afastados uns dos outros. *Isis* não tarda em ter conhecimento dêste atentado; desolada e triste por mais uma vez ter perdido o seu esposo querido, embarca num barquinho de papiro e recomeça as suas buscas; percorre as sete embocaduras do Nilo e por fim encontra os bocados do corpo de *Osíris*, vai sepultá-los na extremidade meridional do Egipto; em *Filos* e em todos os sítios onde encontrou os pedaços do cadaver do infeliz monarca mandou edificar templos.

Esta fábula tem uma explicação:

Osíris é o sol, o princípio que anima e fecunda o mundo; è tambem o céu e o *Nilo*, êsse benéfico rio do Egipto. As viagens de *Osiris* e as suas conquistas no Oriente, que havia civilizado, são o símbolo de curso do sol que espalha por tôda a parte a sua fecundidade.

Isis, é a lua, o ar, a terra de preferência, isto é a do Egipto inundado e fertilizado pelo *Nilo*. Os gregos confundiram *Isis* com *Io*, que foi metamorfoseada em vaca, chamaram-lhe tam-

bém *Ceres*, por que os egípcios lhe atribuíram a invenção da agricultura.

Tifon, è o ardor excessivo do sol que produz a seca, é o vento do deserto que sopra abrazador e destruïdor, é o mar que faz desaparecer nos seus abismos o *Nilo*, é emfim, tudo quanto é nocivo, o génio do mal, inimigo das divindades benfazejas. O lago *Serbonis*, cujas águas são fétidas, era o seu túmulo e o crocodilo o seu símbolo; o sal, considerado como a espuma de *Tifon*, era interdito aos sacerdotes egípcios, bem como o peixe, que era o símbolo do ódio.

Depois de *Osíris* e de *Isis*, o mais célebre dos deuses egípcios era *Orus*, de quem os gregos fizeram *Apolo*.

Educado com ternura e solicitude por sua mãe, *Orus* declarou e fez guerra a *Tifon*, venceu-o, mas pouco depois morreu às mãos dos seus inimigos.

Isis tendo encontrado o cadáver de seu filho no *Nilo*, deu-lhe nova vida, a imortalidade e ensinou-lhe a medicina; *Orus* tornou-se célebre em tôdas as regiões da terra enchendo-as de benefícios. *Orus* era o calor vivificante do sol.

Entre outras divindades havia *Ftá*, *Neite*, *Mendes*, *Amon*, *Tot*, *Harpocrate*, *Bubastis*, *Buto* e *Serapis*. Sob o nome de *Ftá* disignavam os deuses o fogo que vivifica a natureza inteira, é o deus que os gregos chamaram *Vulcano;* o mais célebre dos seus templos era em *Menfis*. *Neite*, era o sabedoria suprema, a *Minerva* ou *Palas* dos gregos, adoravam-na particularmente em *Saïs; Mendes*, o *Pan* dos gregos, designava ao mesmo tempo a natureza e a inteligência; *Amon*, que os gregos chamaram *Júpiter*, era o deus supremo, confundiram-no com *Osíris*, era adorado sobretudo em *Menfis* e em *Tebas; Tot*, chamado *Mercúrio* pelos gregos, era o inventor das sciências, *Tot* em egípcio significa coluna, chamavam assim êste deus, porque era nas colunas que se gravavam as narrações dos acontecimentos e factos notáveis; entre os gregos, as colunas chamadas *Hérmes*, eram o depósito da sciência

e o seu deus chamavam-no também *Hermes*. *Harpócrate*, que algumas vezes é confundido com *Orus*, era o sol fraco, ainda quando começa o seu curso no inverno; como o representavam com um dedo nos lábios, os gregos chamaram-no o deus do silêncio. *Bubastis*, que os gregos chamaram *Diana*, era a lua nascente; a festa desta deusa, celebrada em todo o Egipto, era uma das maiores solenidades; durante elas o *Nilo* era coberto de barcas ricamente ornamentadas e cheias de viajantes que entoavam cânticos de alegria; na cidade de *Bubastis*, que lhe foi consagrada, adoravam também os gatos, a quem faziam magníficos funerais. *Buto*, designava a lua cheia, pretendiam ter ela alimentado *Orus* e *Bubastis;* os gregos chamaram-na *Latona*, mãe de *Apolo* e de *Diana;* tinha um oráculo célebre na mesma cidade a que davam o nome de *Buto*.

Com o nome de *Serapis* designavam o sol, que se afasta do nosso hemisfério e avança até ao trópico nos mezes de inverno, também designavam com êste nome o *Nilo;* o mais célebre e o mais freqüentado de todos os templos consagrados a *Serapis* era o de *Canope*.

Os egípcios não se contentaram só de adorar os astros e as fôrças da natureza personificadas, adoraram também certas plantas e quási todos animais de que se nutriam, sendo cada espécie consagrado a uma divindade; havia homens dedicados ao serviço dos animais sagrados e as suas funções tornavam-nos respeitados pelo povo, estas funções eram hereditárias; quando os animais morriam, sepultavam-nos, uns nos próprios lugares da sua morte, outros em sepulturas particulares que lhes eram consagradas.

Nem todos os animais eram igualmente adorados, mas o Egipto inteiro prestava culto ao boi, porque o povo acreditava que a alma de *Osíris* tinha habitado muito tempo o corpo deste animal que supunham encerrar ainda a alma dêste deus, era chamado o boi *Apis* e era reconhecido por ter certos sinais particulares. O boi *Apis* tinha em *Menfis* dois

templos magníficos, que êle habitava alternadamente e onde o iam consultar como oráculo. Todos os anos se celebrava a sua festa, que durava sete dias, durante os quais o passeavam pela cidade com grande pompa acompanhado dos seus sacerdotes.

O boi *Apis* devia viver só um certo numero de anos; chegado ao limite marcado pelos livros sagrados, os sacerdotes conduziam-no às margens do *Nilo* e afogavam-no solenemente com as ceremónias prescritas. Depois da morte do boi *Apis*, os sacerdotes rapavam os cabelos da cabeça em sinal de luto; em todo o Egipto o sentimento era geral até se encontrar outro para o substituir. Quando os sacerdotes encontravam outro boi *Apis*, o sentimento de dor tornava-se daí em diante em alegria, conduziam-no para a cidade do *Nilo*, onde durante quarenta dias era tratado ùnicamente por mulheres; em seguida embarcavam-no num navio ornamentado com magnificência e levavam-no pelo *Nilo* até *Menfis*, onde o guardavam no templo de *Ftá;* o novo *Apis* era objeto de adoração dos povos até à sua morte.

Além dos deuses superiores adoravam os egípcios ainda os *Cabires*, deuses inferiores investidos de um certo poder. Estes deuses, no número de sete, eram representados sob a forma de anões com grande barriga e cabeça monstruosa. Eram armados com martelos e julgavam-nos guardas do Egipto.

Depois da conquista do Egipto por *Alexandre*, sob o domínio dos *Ptolomeus*, a religião modificou-se, e as homenagens prestadas a *Osiris* passaram para *Serapis* em *Alexandria*, onde concorriam todos os doentes do corpo e do espírito solicitando a respectiva cura.

Os sacerdotes do Egipto, depositários da sciência e os mais poderosos do estado, reservavam para si ùnicamente o conhecimento dos grandes princípios religiosos e deram à credulidade dos povos fábulas obscuras, cujo sentido a sua inteligência não era capaz de atingir.

CAPÍTULO XXVIII

Mitologia dos Babilónios e dos Persas

Culto dos Babilónios — Belo. Seu templo — Culto dos Persas — Zervane-Akerene — Ormuzd ou o bom princípio — Ahriman ou o mau princípio — Mitra ou o génio do sol — Os magos — Zoroastro.

Mitologia dos Babilónios

Os babilónios, povos da *Ásia* que habitavam uma vasta região regada pelos rios *Tigre* e *Eufrates*, adoravam os astros e prestavam culto particular ao sol ou ao fogo. A sua principal divindade era *Belo* ou *Bal*, que tinha um templo magnífico edificado sôbre as ruínas da famosa tôrre de *Babel*; êste templo era um edifício quadrangular tendo cada lado cêrca de dois *estádios* ou trezentos e sessenta metros; no meio elevava-se uma tôrre de um *estádio* ou cento e oitenta metros de altura e outro tanto de largura; sôbre esta primeira tôrre estava construída uma segunda da mesma altura, sôbre a segunda uma terceira e assim sucessivamente até ao número de oito, de modo que a altura total era de mil quatro centos e quarenta metros; subia-se até ao cimo por uma rampa, que circulava por

fora de cada uma das tôrres; no ponto mais elevado achava-se o santuário consagrado à divindade e ainda por cima uma espécie de observatório astronómico.

Os *Caldeus* eram os sábios, e os sacerdotes babilónios; observavam com cuidado o curso dos astros, fazendo grandes progresso na astronomia, mas também se entregavam ao estudo da astrológia, sciência falsa e absurda, por meio da qual pretendiam conhecer e advinhar o futuro.

Mitologia dos Persas

Os persas povos da *Ásia* como os babilónios, eram afamados desde tempos remotos pela sua sabedoria; o seu culto era de uma simplicidade extrema, adoravam a água, a terra, o ar, os ventos e também os astros que brilham na abóboda celeste, mas não prestavam homenagem aos animais imundos; adoravam o sol com um profundo respeito, sobretudo o sol nascente; honravam particularmente o fogo, invocavam-no nos sacrifícios e conduziam-no sempre à frente do rei, quando em marcha, a guarda do fogo sagrado era confiada aos magos; também prestavam culto à lua; não tinham templos e era no cimo das montanhas que adoravam os seus deuses; os magos eram os sábios, os sacerdotes dos persas, e os depositários de tôdas as cerimónias do culto.

Os persas reconheciam um deus supremo, eterno e infinito, isto é o tempo sem limite; êste deus, que não teve princípio nem fim, era chamado *Zervane — Akerene* dêle nasceram, *Ormuzd* ou *Oromaze* e *Ahriman*; *Ormuzd* era o princípio da luz, *Ahrimam* o das trevas.

Ormuzd, o princípio da luz e do bém, é o autor de tudo o que há de bom na ordem moral e na ordem física, nutre e conserva a espécie humana, dá a todos os seres o fogo, que os anima, cobre as árvores e as plantas de flôres e de frutos, vigia pelo justo, abre o caminho da pureza a quem tem sêde

do bem e ajuda o homem na hora da morte. *Ormuzd* reina sôbre a terra do *Iran*, terra da luz e da justiça, mas a sua habitação é na mais elevada das três esferas celestes, que comunicam com a terra pela ponte *Tchinevad*, cuja guarda é confiada a génios luminosos; o sol gira por cima do seu trono e parece estar suspenso nesse zimbório magnífico que ilumina a presença de *Ormuzd*, como um rico diamante na extremidade de uma cadeia preciosa.

Ormuzd é considerado como o criador dos sete *Amschaspands*, espíritos bemfeitores e imortais, e como o pai dos *Izeds*, génios inferiores que presidem aos dias e aos meses do ano e que estão incessantemente ocupados na felicidade dos homens e do mundo. Os *Izeds*, como bons servos, são dóceis e fiéis cumpridores das ordens dos *Amschaspands* e de *Ormuzd*.

Ahriman é o princípio do mal, o princípio das trevas, é o adversário irredutível de *Ormuzd*, vivendo ambos em luta perpétua. Em tôdos os lugares, onde *Ormuzd* leva a branda e pura claridade, a ordem, as virtudes, a fecundidade e a vida, o mau *Ahriman* procura logo introduzir a medonha escuridão, a desordem, os vícios, a esterilidade e a morte, por esta forma *Ahriman* contraria em tudo *Ormuzd;* aos génios tutelares e benéficos *Izeds*, opõe *Ahriman* outros tantos malfazejos chamados *Devs*, aos *Amschaspands*, príncipes dos *Izeds*, opõe êle os príncipes dos *Devs*.

A habitação de *Ahriman* é nos infernos, o seu império é o *Turan*, região árida, onde se estendem vastos desertos incessantemente percorridos por hordas selvagens insaciáveis de sangue; tudo o que aflige os homens, tudo o que perturba a ordem da natureza, é obra de *Ahriman;* os crimes, o desespêro, as doenças, a peste, as tempestades, os tremores de terra, tudo provém dêsse deus maléfico. *Ormuzd* está constantemente ocupado em beneficiar e conjurar todos estes flagelos; é uma luta constante entre estas duas divindades em todos os lugares e a todos os instantes.

Doze mil anos, segundo diz o texto sagrado, foram dados pelo deus *Zervane-Akerene* para a luta entre *Ormuzd* e *Ahriman*, êste período é dividido em quatro idades iguais; na primeira idade *Ormuzd* é o único senhor do universo, foi nessa idade que êle criou a luz, as três esferas celestes, a terra, o sol, a lua e todos os outros astros que brilham no firmamento. No segundo período, o princípio do mal, *Ahriman*, quere começar a luta, cria as trevas, mas na presença do brilho do seu rival, o esplendor deslumbra-o e volta ao seu tenebroso império onde permanece sepultado durante esta segunda idade. *Ormuzd*, que o desespêro de *Ahriman* deixa em socêgo, continua a sua acção benéfica criando os génios encarregados de velar pelo mundo e principalmente pelos homens. No começo da terceira idade, que corresponde ao periodo actual da humanidade, *Ahriman* a quem a sua malícia revelou ter chegado o período da sua acção maléfica, entra no império de *Ormuzd*, à frente das *Devs*, porém não podendo suportar o brilho do seu rival, desce à terra com o coração cheio de ódio e de vingança; toma então a forma de uma serpente e depois de ter manchado com o seu sangue impuro todos os produtos da terra, esconde-se junto da árvore *Reivas*, árvore misteriosa nascida do sangue de *Ikaiomorts*, primeiro homem formado por *Ormuzd* e que *Ahriman* havia morto; esta árvore em vez de ramos, tinha dez casais humanos, cujos descendentes povoaram a terra.

Ahriman aproxima-se de *Meschia* e de *Meschiana*, o primeiro casal descendente dum dos ramos desta árvore para os seduzir, oferecendo-lhes leite de cabra e frutos; conseguido o seu fim, faz-lhes perder a felicidade e a imortalidade; então trava-se, entre o bom e o mau princípio, uma série de combates encarniçados e nesta luta mortal, o génio do mal parece levar o melhor sôbre o génio do bem; de dia para dia o homem é avassalado pelos males os mais insuportáveis e morreria infalìvelmente, se o benéfico *Ormud* não viesse em seu auxílio.

O triunfo do bom princípio tem sido preparado pelo cor-

rer dos tempos e deve-se manifestar por um cometa maléfico, que escapando aos olhares da lua encarregada de vigiar os seus movimentos, atravessará o espaço e chocará com a terra que será reduzida a cinzas e devorada por um fogo imenso; as almas humanas passando através das chamas purificar-se-hão, em vão os maus génios e todos os servos de *Ahriman* tentarão um último esfôrço contra o poderoso *Ormuzd*, êles próprios serão purificados pelas chamas que hão de consumir tôda a criação visível; do seio dêste imenso incêndio surgirá um novo universo, um novo céu, uma nova terra mais pura, mais perfeita que a antiga e destinada à imortalidade; então desaparecerão os crimes, o mal, os choros e o inferno; o próprio *Ahriman*, confundindo-se com *Ormuzd* no *Eterno*, cantará louvores à luz, e tôdas as almas arrebatadas por esta sublime harmonia, gozarão de uma ventura inalterável e eterna.

Mitra, ou o génio do sol, é o mais brilhante e o mais poderoso dos bons génios, dos *Izeds*; *Ormuzd* é o seu criador a quem êle reconhece como soberano da natureza; tem mil olhos e mil ouvidos para melhor ver e ouvir o que se passa no universo: é êle que dispensa à terra a luz e o calor, é êle que a cobre de flôres e de frutos, é êle que coloca no trono os bons reis, à frente das províncias governadores fiéis e no comando dos exércitos os mais bravos guerreiros.

Deve-se invocar *Mitra* três vezes ao dia, ao nascer da aurora, ao meio dia e ao pôr do sol; é o único que entre os persas tem um culto especial acompanhado de ceremónias religiosas e sagradas; os mistérios dêste deus eram celebrados no fundo de uma gruta e, para ser neles iniciado, era preciso ser sujeito a duras e longas provas, que sendo a princípio brandas se tornavam cada vez mais violentas e quási insofríveis; os adeptos eram encarcerados, sujeitavam-nos a longos jejuns, a flagelações cruéis, a todo o género de tormentos que punham muitas vezes a sua vida em perigo. Os que podiam resistir a estas terríveis provas, eram baptizados; no rosto

era-lhes impresso um sinal pelo qual eram consagrados ao bom princípio; eram depois iniciados pelos sacerdotes nos dogmas misteriosos, cujo segrêdo não podiam revelar, estando sujeitos aos mais severos e cruéis castigos; finalmente punham-lhes na cabeça uma coroa, que êles não aceitavam dizendo «Mitra é a minha coroa»; guardavam a espada que lhe ofereciam ao mesmo tempo e desde logo eram declarados soldados de *Mitra* e saudavam todos os assistentes em nome dos seus irmãos de armas.

Mitra é ordinàriamente pintado sob a forma de um mancebo esbelto e robusto, armado de uma espada que está enterrando na garganta de um touro; êste touro é o emblema do ano solar, que morre para renascer imediatamente. Os persas, que não tinham templos, como os gregos e os romanos, também não tinham estátuas para os seus deuses.

A guarda do culto de *Mitra* e a execução das cerimónias religiosas eram confiadas aos *magos*, sacerdotes que gozavam dum poder quási ilimitado e de uma grande consideração; consultavam-nos sôbre todos os negócios importantes e as suas respostas eram considerados como oráculos; não só lhes confiavam a educação dos príncipes, mas até o rei, antes de ser coroado, era sujeito a uma espécie de exame perante êles; algumas vezes chegavam a abusar do seu poder, sendo temidos pelos próprios soberanos. Havia um dia no ano em que lhes era permitido aparecer em público, nesse dia era celebrada a festa do *massacre* em comemoração dum acontecimento que havia perturbado a paz da Pérsia: um dos magos, depois de ter enganado o povo, apoderara-se do trono, mas em breve o povo, conhecedor da mentira, encolerizado, matou o usurpador e todos os seus partidários.

As doutrinas da religião dos persas estão compendiadas no *Zend-Avesta*, livro sagrado composto por *Zoroastro*, que é considerado como o fundador e o chefe, ou antes como o reformador da religião dos magos; segundo a opinião mais

comum, êste filósofo célebre nasceu pelos fins do império dos *Medas*, poucos anos antes da subida de *Ciro* ao trono da Pérsia, pelo ano 564 antes de Jesus Cristo; a sua vida é pouco conhecida, sabe-se no entretanto que passou a sua juventude na prática do bem, meditando sôbre a reforma religiosa e, como todos os reformadores, não foi isento dos òdios, da inveja e das perseguições dos outros; mas a sua doutrina mais pura que tôdas as crenças religiosas seguidas nas províncias da Pérsia, acabou por triunfar de todos os obstáculos, conseguiu o respeito dos povos e o seu nome foi glorificado.

CAPÍTULO XXIX

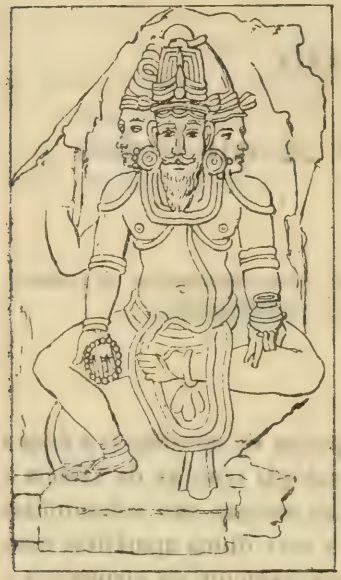
Mitologia dos Índios ou Indus

Brahm ou Bagavan — Brahma — Vichenou. Suas encarnações ou transformações — Siva — Bonda — Os Brahmes ou Brahmanes.

Nos *índios* ou *indus* há duas épocas de mitologia: a época antiga, cujas fábulas tem grande analogia com as da Grécia e a época moderna em que as fábulas antigas são substituídas por outras não menos estravagantes mas duma aparência mais filosófica. Os índios adoravam primitivamente os elementos e os astros, a água e o fogo, o sol, etc; acreditavam, como ainda hoje a maior parte, que as almas separando-se do corpo humano vão animar o corpo de um animal ou de uma planta; esta migração das almas chama-se *metempsicose*. O deus principal era *Indra*, comparado em tudo a *Júpiter*, combatia na tempestade contra o demónio *Vritra*, monstro em forma de serpente que encerrava no seu corpo as águas da benéfica chuva. *Agni* era o deus do fogo, as outras divindades eram a *Aurora*, os *Açvines* comparados a *Castor* e *Polux* e representavam os dois crepúsculos, o da manhã e o da tarde; *Voruna*, o céu da noute, o *Urano* dos gregos; *Aditi*, a terra, mãe dos doze deuses solares *Savitri*, *Mitra*, *Vichnu*, etc; o deus dos

mortos *Iama;* as *Pitris* ou as almas dos antepassados e muitos outros.

O sentimento da unidade divina, encontrado nas fábulas antigas da Índia, aparece também nas fábulas modernas apesar de tudo quanto elas encerram de monstruoso.



A TRIMURTI

O seu deus supremo é *Brahm,* chamado também *Baghavan,* deus eterno, absoluto, cuja imensidade abraça o universo inteiro; êste ser supremo divide-se em três, cujo conjunto forma a *Trimurti* ou trindade indiana, composta dos três deuses *Brahma, Vichnú* e *Siva.*

Brahma, é o princípio criador; *Vichnu* o princípio conservador, e *Siva,* o princípio destruidor. *Baghavan,* o graude Deus delega os seus poderes na *trimurtri* e numa multidão de divíndades subalternas.

Brahma é o primeiro membro da *trimurtri* e passa por ser o criador de tôdas as cousas; descendente de *Baghavan* por uma série de transformaçôes desconhecidas, nasceu com quatro cabeças e teve por berço um *loto* ou *lodam;* assentado no cálice da flôr dessa árvore, *Brahma* dirige admirado os seus olhares para todos os lados, os olhos das suas quatro cabeças apenas vêem vastas águas cobertas de trevas; aterrorizado por êste panorama e não podendo conceber o mistério da sua origem, fica imóvel, mudo e absorto na sua contemplação; correm os tempos, e de subito uma voz se faz ouvir e lhe aconselha implorar *Baghavan; Brahma* dirige-lhe as suas súplicas e logo o deus supremo lhe aparece sob a forma humana tendo mil

cabeças; *Brahma* prosta-se por terra, canta louvores ao grande deus, que, querendo recompensar o seu adorador, faz desaparecer as trevas, mostrando-lhe os mundos ainda em germen e como que adormecidos e dá-lhe o poder de os fazer sair dêste abismo luminoso. Depois de ter passado um grande número de anos a contemplar êste súblime panorama, *Brahma* começa a obra da criação: primeiro faz nascer as sete *gúarsas*, ou esferas estreladas, alumiadas pelos *devatas*, génios benéficos, depois criou a terra com duas magníficas lâmpadas, o sol e a lua; finalmente formou as sete *patalas* ou regiões inferiores, tendo por archotes oito carbúnculos colocados sôbre as cabeças de oito serpentes; é aqui que habitam as *daïtias* ou *açuras*, génios funestos, amigos das trevas e do mal.

Mas na terra não havia habitantes; as *vedas* ou livros sagrados dos Indús contam que de *Brahma* nasceram quatro filhos; um saído da bôca, outro do braço direito, outro da coixa direita e o último do pé direito, donde descendem as quatro castas de que adiante falaremos. Acrescentam os livros sagrados, que desde então proïbiu tôda e qualquer aliança entre as castas, escreveu na fronte de todos os homens o que lhes devia acontecer desde o nascimento até à sua morte; doutrina fatalista, que recorda a acção do *Destino* na mitologia grega.

Vichnu é a segunda pessoa da trindade indiana, é o conservador de tudo o que foi criado por *Brahma;* as incarnações ou transformações de *Vichnu* constituem uma parte essencial da crença dos indús; as principais são as seguintes:

Um dia um homem piedoso, chamado *Satiavrata,* fazendo as suas abluções no rio, agarrou um peixe que meteu dentro de um pequeno aquário; ao fim de algumas horas o peixe tinha crescido tanto, que já não cabia no aquário; meteu-o depois numa tina mas em breve esta também era pequena, foi crescendo e sucessivamente metido num tanque, num lago, num rio e finalmente no Oceano; êste peixe era *Vichnu* que dirigindo-se a *Satiavrata* lhe disse: «Em sete dias, para casti-

gar o demónio *Haïagriva*, que devorou os livros sagrados, tudo será submergido, mas tu verás por cima das àguas um grande navio no qual entrarás com casais de todos os animais e grãos de tôdas as plantas». *Satiavrata* obedece e apenas entra no navio, o Oceano transbordando inunda tôda a terra, então *Vichnu*, levantando-se do seio das ondas sob a forma de um peixe formosíssimo, armado de um chavelho gigantesco ataca o demónio, mata-o e recupera os livros sagrados.

Uma outra vez o monte *Meru*, no cume do qual, segundo a mitologia indiana, está colocada a terra, submergia-se no mar; os homens, prestes a perecerem, imploraram o deus conservador; *Vichnu* toma a forma de uma imensa tartaruga e apressa-se a evitar a queda do monte gigantesco. Pouco depois um gigante, mau génio, ameaçava submergir a terra uma segunda vez; *Vichnu* toma a forma de um javali e levantando nas suas fouces (dentes) a terra, coloca-a novamente em equilíbrio sôbre as águas.

Mas as mais célebres incarnações de *Vichnu* são as de *Rama* e de *Crichna*.

Vichnu, querendo libertar o mundo das crueldades dum tirano chamado *Ravana*, toma, sob o nome de *Rama*, a forma dum jovem e esbelto príncipe, poderoso e forte, pede em casamento a princesa *Sita*, cuja mão era disputada por milhares de príncipes estrangeiros e pelo próprio cruel *Ravana*; porém, o pai de *Sita* declarara que sua filha seria o prémio da destreza reünida ao vigor e só a obteria quem soubesse manejar um arco imenso, inapreciável presente da divindade; no dia marcado para a luta, o arco é trazido por uma multidão de escravos; todos os príncipes, uns após outros, procuram pegar-lhe, porém todos os esforços foram em vão e nenhum é capaz de o mover; então *Rama*, aproximando-se, levanta-o como um simples brinquedo, estende-o e com tanto vigor o fez que, quebrando-o pelo meio, se ouve logo um som terrí-

vel; reconhecido vencedor, o jovem herói desposou a bela e virtuosa *Sita*.

Ausente por algum tempo e ocupado em destruir os gigantes que infestavam os bosques e os desertos, o feroz *Ravana* rapta *Sita* e leva-a para a ilha de *Lanka*, situada para além dos limites da terra; a esta notícia, *Rama* põe-se a caminho para reconquistar a sua esposa querida, faz aliança com *Sungriva*, rei dos macacos, vindo em seu auxílio também uma legião de ursos; chega à borda do mar, porém reconhecendo quási impossível a passagem para a ilha de *Lanka*, os macacos atiram para o mar enormes blocos de pedra e consegue por esta forma arranjar uma ponte de rochedos sôbre a qual os ursos e os macacos passam sem perigo; chegados a *Lanka*, travam então uma série de batalhas em que *Ravana* acaba por ser vencido e morto no meio de gigantes, seus aliados. *Rama*, não julga porém terminada a sua tarefa, civiliza os povos pela agricultura, dá-lhes leis sábias, inicia-os na religião, nos deveres de sociedade e nas artes, em seguida sobe para a mansão celeste donde vigia com *Sita* a felicidade dos mortais.

Vichnu queria combater a injustiça por tôda a parte onde ela se apresentasse. *Kansa*, gigante famoso pelas suas iniqüidades destronara seu irmão que reinava em *Matura;* um oráculo predissera que um dia seu próprio sobrinho lhe tiraria a coroa e a vida; *Kansa*, preocupado com estes sinistros terrores, jurou mandar matar todos os filhos de sua irmã, a bela *Devaki*, a qual deu à luz sete, que foram todos impiedosamente degolados; por fim nasceu um oitavo, que recebeu o nome de *Crichna*, era o próprio deus *Vichnu* que tomara esta forma para pôr termo aos crimes do usurpador. Em vão *Kansa* envia os seus guardas ao palácio de sua irmã, em vão ordena uma matança geral de tôdas as crianças de pequena idade; o menino divino escapa sempre ao seu furor, pois havia sido transportado para além da ribeira *Iamuna*, para a cidade dos pastores; ali fôra alimentado, ali crescera, sendo os jogos da sua infân-

cia dedicados a combates contra os gigantes e contra os monstros que devastavam a terra. Chegado o tempo em que o ímpio *Kansa* devia sucumbir, *Crichna* dirige-se a *Matura* onde o tirano, alegre por ver o inimígo nas suas mãos, mas aterrorizado pela lembrança das antigas profecias, propõe a *Crichna* provas que hão de fazer brilhar o seu vigor aos olhos do povo reünido, apresentando-lhe um arco gigantesco para éle o manejar; tinha êste arco a propriedade de dar a morte ao temerário que o manejasse. *Crichna* não o maneja, parte-o, o povo aplaude; *Kansa* furioso, ordena aos seus guardas que prendam o insoiente que afrontara o seu poder; *Crichna*, com uma simples vista fere de morte todos os que ousam tocar-lhe, *Kansa* fica sem defensores, o terror torna-o imóvel e mudo, cai do trono e é arrastado pelo chão até exalar o último suspiro.

Siva é a terceira pessoa da *trimurti;* consideram-no vulgarmente como o deus destruïdor e por êsse facto o inimigo de *Brahma*, o criador e de *Vichnu*, o conservador; também é considerado como deus produtor, dando uma forma nova a tudo o que morre; nada de mais poderoso e de mais elevado do que *Siva*, produtor; nada de mais terrível e de mais monstruoso do que *Siva*, destruïdor.

Como deus produtor, representam-no levado por um touro branco, caindo-lhe a àgua celeste sôbre a fronte cuberta de expessos cabelos e rodeado por uma multidão de divindades que lhe prestam homenagem; como deus destruïdor, *Siva* é levada por um tigre de dentes aguçadas e de bôca aberta por onde lhe sai fogo, o corpo cingido de serpentes e nas mãos uma espada e um facho.

Depois dos deuses da *trimurti*, que originaram três seitas, vem um outro deus supremo *Buddha*, cujas sectários são numerosíssimos na Ásia.

Apenas o deus *Buddha* nasceu, mergulharam-no na água divina, envolveram-no em pano preciosíssimo e confiaram-no

aos cuidados de setenta donzelas: sete lhe davam o banho, sete o vestiam, sete o embalavam, sete velavam pela limpeza dos seus fatos, sete o divertiam com os seus jogos, finalmente as restantes trinta e cinco o deliciavam com os seus melodiosos cânticos e harmoniosa música instrumental. Na sua infância anunciou o que seria um dia; nunca o ouviram chorar, nunca se entregou aos jogos próprios da sua idade; tornado adulto abandonou os pais, os amigos, tôdas as grandezas dêste mundo e resolveu tornar-se anacoreta, retirando-se para um deserto; aqui incessantemente entregue às suas meditações, tinha por habitação uma cabana coberta de fôlhas, por vestidos a casca das árvores e uma pele de leopardo, e para alimento raízes e frutas. A austeridade da sua vida atraíu-lhe alguns discípulos, que foram iniciados na sua doutrina; depois os ricos, os poderosos, os príncipes da terra, vieram escutar as suas lições e, como êle, logo se entregaram à prática rigorosa da sua devoção; chegado à idade de oitenta anos, dizem os livros sagrados, julgando cumprida a sua missão, desapareceu nos ares, mas antes de abandonar a terra, predisse que a sua doutrina duraria cinco mil anos.

A divisão dos indús em quatro classe ou castas remonta, dizem, a uma grande antiguidade e existe ainda hoje; estas quatro castas não tem relação entre si nem se misturam por alianças. A primeira é a dos *brahmes* ou *brahmines*, os sábios, a segunda a dos *naïrs*, *radjahs* ou *radjeputas*, destinados a governar e a guerrear; a terceira, a dos *agricultores* e *negociantes;* finalmente a quarta a dos *artistas* e de todos os que exercem qualquer ofício. Os *párias* não formam casta alguma, vivem num estado de miserável objecção, são detestados pelas outras castas e podem ser insultados e maltratados impunemente.

Os *brahmes*, chamados também *brahmines* ou *brahmanes* são os sábios dos indús, nesta casta estão os sacerdotes, os sábios e os funcionários; nos tempos antigos os *brahmes* eram

muito respeitados pelo povo, não pagavam tributos, auxiliavam os príncipe, com os seus conselhos e junto dêle desempenhavam as mesmas funções, que os *magos* junto dos reis da Pérsia; gozam ainda hoje dum grande poder entre os indús e distinguem-se das outras castas por um fato especial e por um cordão composto de três outros formados de nove fios cada um, cujo algodão, de que são feitos, deve ser colhido pela própria mão do *brahme*, cardado e fiado pelas pessoas desta tribu, a fim de só passar por mãos puras.

Só aos *brahmes* assiste o direito de ler os livros sagrados e os *radjahs* são os únicos que podem ouvir a leitura. A moral, ensinada por estes livros, é reduzida aos seguintes pontos principais: «Não matar, abstinência do uso do vinho e da carne, fazer abluções, orações e sacrifícios»; mas não existe a caridade nem o amor do próximo, por esta forma um índio que não ousa matar uma mosca ou um insecto nocivo, também não ousa estender a mão para livrar um pária de cair num precipício.

Sem dúvida, se encontramos nos livros sagrados dos indús vestigios dos princípios naturais da equidade, da justiça, do respeito aos pais, que formam a moral universal, também essa moral existe misturada com as mais grosseiras e as mais cruéis das superstições: não era raro ver pais e mães com os filhos nos braços lançarem-se sob as rodas de um carro para serem esmagados a fim de merecerem a felicidade eterna e as viuvas deixarem-se queimar vivas juntamente com as cinzas dos maridos.

Tôdas as classes adoram o *Ganges*, o rio por excelência; em certas épocas do ano e em dias marcados, os indús vão banhar-se nas águas do rio sagrado, acompanhando as suas abluções com cerimónias as mais extravagantes.

CAPÍTULO XXX

Mitologia dos povos do norte da Europa

Crenças religiosas dos Escandinavos — Alfadur — Odin — Frigga — Balder — Thor — Crenças religiosas dos Bretões — Crenças religiosas dos Gaulêses ou Celtas — Teut ou Teutatés — Herta — Os druídas — Os bardos — As sacerdotisas druídas.

Mitologia dos Escandinavos

A mitologia da Escandinávia é puramente uma obra dos *bardos* ou *Scaldas*, antigos poetas da Dinamarca, da Suécia, da Noruega e da Islândia.

Os *bardos* cantavam os seus versos nos campos, nas cidades e nos palácios dos reis. O mais antigo monumento da mitologia dos povos do norte é o poema intitulado *Edda*, que descrevia a formação do mundo pela seguinte forma:

«No começo dos tempos, *Alfadur*, o pai universal, o pai dos deuses, fez nascer dois mundos; o *Nifleim*, mundo dos nevoeiros, escuro e gelado, e o *Muspelheim*, mundo da luz, do fogo abrazador e brilhante; entre estes dois mundos, estendia-se um espaço infinito, um abismo imenso. Quando os

ventos começaram a soprar, os raios do sol do *Muspelheim* encontraram-se com os gelos do *Nifleim*, estes derreteram-se, cairam em gotas e estas gotas animadas pela fôrça do vento deram origem a *Imer*, o gigante do gêlo. De *Imer* nasceram três filhos e das familias destes provieram os gigantes do gêlo. Ao mesmo tempo que *Imer*, nasceu a vaca *Audumbla*, que se alimentava lambendo os gelos salgados; um dia, cabelos de homem sairam dêstes gelos, a seguir a cabeça e por fim um homem completo, que foi chamado *Bure;* seu filho, chamado *Bor*, casou com *Belsta*, filha de um gigante e teve três filhos, *Odin, Vila* e *Vé*, que mais tarde foram deuses, senhores do céu e da terra.

Os filhos de *Bor* eram bons e os de *Imer* maus, andavam sempre em guerra; por fim os filhos de *Bor* mataram o gigante do gêlo, lançaram o seu cadáver nos infernos e criaram um novo mundo; o sangue do gigante alimentou os mares e os rios, a sua carne formou a terra, os seus ossos tornaram-se em rochedos e os seus dentes em pedra; da sua barba e dos seus cabelos nasceram as plantas e as árvores e do cérebro, lançado ao ar, vieram as nuvens; depois desta obra, os filhos de *Bor*, passeando um dia à borda do mar, viram dois troncos de árvores, blocos informes que êles animaram e de que fizeram dois seres humanos; um dos filhos de *Bor* deu-lhes vida e alma, um outro o movimento e a razão, e o terceiro, a figura e a faculdade de falar, de ouvir e de ver. Foi assim que do freixo nasceu o homem, chamado *Askur* e do amïeiro a mulher, chamada *Embra*, que foram a origem da raça humana.

A mitologia da Escandinávia conta doze *ases* ou deuses posteriores a *Alfadur; Odin*, o mais antigo e o mais poderoso entre êles, é considerado como o rei de todos; habitam *Asgard*, cidade celeste que está no centro do universo e é aqui que se decide tudo quanto deve acontecer na terra e no mar: uma ponte de tres côres, que os homens chamam arco-íris, serve para os *ases* descerem à terra.

Odin tinha três palácios na cidade celeste: o primeiro, ornamentado com magnífico esplendor, servia de habitação a todos os deuses e ali *Odin* presidia ao conselho dos deuses; o segundo continha o trono mágico, do cimo do qual os olhares de *Odin* abrangiam o mundo inteiro; o terceiro, chamado *Valhalla,* era uma habitação de delícias, rodeado de bosques e de risonhas colinas, era aí que se reüniam as almas dos heróis mortos no campo da honra.

Em *Valhalla,* a vida dos bemaventurados decorria em lutas constantes e sanguinolentas e em alegres banquetes, mas tôdas as feridas recebidas durante os combates eram imediatemente cicatrizadas, quando tocava para o banquete; os heróis bebiam *hydromel* e as suas taças eram cheias pelas *valkírias* ou *disas,* deusas de uma inefável beleza, que, não sendo filhas nem do céu nem dos infernos, nem dos deuses nem dos homens, e o mistério do seu nascimento sendo impenetrável, eram consideradas como a personificação das virtudes humanas. Durante o banquete dos heróis um *bardo* ou poeta deleitava as almas com os seus contos e sons harmoniosos tirados da sua arpa de ouro.

Odin está no seu trono e de lá pode contemplar tudo o que se passa no mundo; para executar as suas viagens ou expedições heróicas, serve-se de um cavalo de oito pernas, dotado de uma maravilhosa velocidade; dois corvos chamados um *Hugin,* isto é, espírito, o outro *Munin,* isto é, memória, estão empoleirados nos seus hombros, são os mensageiros do deus, e vem tôdas as tardes trazer-lhe o que viram e ouviram entre os homens.

Friga, a augusta esposa do rei dos deuses, partilha do seu trono sublime, pode, como êle, dirigir os seus olhares por tôdas as regiões da terra, conhece os destinos de todos os homens, mas não tem o poder de os fixar nem de os mudar; como emblema da terra, *Frigga* recolhe os restos mortais da

humanidade, ao passo que *Odin*, emblema do céu, recebe as almas em *Valhalla*.

Entre os filhos de *Odin* notavam-se: *Balder*, o deus da eloqüência e da sabedoria, dotado de uma tão grande magestade, que os seus olhares eram brilhantes; *Tyr*, o deus da coragem, cujos olhares produziam feridas mortais; finalmente *Thor*, o mais valente dos filhos de *Odin;* a sua autoridade estendia-se até aos ventos, às estações e às tempestades, ultrapassando em fôrça e em destreza todos os outros deuses, era considedado como o defensor e o vingador dos habitantes do céu; a moca, que tem na mão e que lança ao ar contra os mágicos e contra os gigantes, significa o raio; além desta moca, cujas pancadas eram mortais, usava também manóplas de ferro e um cinto ou boldrié que tinha a propriedade de lhe duplicar as fôrças.

A assemblea dos deuses reúne-se ordinàriamente debaixo de um grande freixo; esta árvore é a maior de tôdas, os seus ramos cobrem a superfície do mundo, a sua copa toca nos céus, tem três grandes raízes, das quais uma vai até ao sombrio império; uma águia, cujo olhar penetrante descobre tudo e tudo vê, pousa nos seus ramos; um esquilo sobe e desce constantemente para dar as suas informações; muitas serpentes enroscadas ao caule esforçam-se por destruí-lo; numa fonte visinha, três donzelas ou antes três fadas, chamadas *nornas*, tiram assìduamente água para regar a árvore; esta água tem o dom de manter a beleza da sua folhagem e depois de refrescar os seus ramos, cai novamente para a terra em orvalho e com êste as abelhas fazem o seu mel; na fonte dois cisnes fazem ouvir o seu canto melodioso; as três *nornas*, conservam-se sempre debaixo do freixo, decidem da sorte e da vida dos homens, enviando-lhes alternativamente os bens e os sofrimentos, uma preside ao passado, outra ao presente e a terceira ao futuro.

Tais são, em resumo, os principais factos da mitolologia dos

escandinavos, vejamos agorà quais as conjecturas históricas que podem servir para explicar estes factos.

As antigas crónicas do norte referem que, no primeiro século da era cristã, *Frigo*, valente chefe de um povo asiático chamado *Ases*, sendo expulso das margens do mar Cáspio pelos romanos, veio procurar uma nova pátria no norte da Europa e dirigiu-se para o noroeste do mar Negro, submetendo todos os povos que encontrou na sua passagem. Tomou então o nome de *Odin*, deus supremo dos *Scitas;* usurpando um nome tão próprio para atrair o respeito dos povos, quís servir assim os seus projectos ambiciosos. Depois de ter conquistado a Dinamarca, chegou à Suécia, onde foi recebido com grandes honras pelo rei desta região; os suecos vieram prestar-lhes as suas homenagens e em breve *Odin* governou com um poder absoluto; fez novas leis, introduziu neste povo os usos do seu país e estabeleceu um conselho ou tribunal supremo de doze senhores ou sacerdotes, que administravam a justiça, velavam pela segurança pública, presidiam ao novo culto e conservavam fielmente o depósito dos conhecimentos religiosos, que êle havia introduzido na Suécia: em seguida estendeu a sua religião e a sua autoridade por tôda a Noruega.

Voltando à Suécia, sentindo aproximar-se o seu fim, não quis sofrer as conseqüências da doença nem esperar a morte, que tantas vezes afrontara nos combates, e, reünindo os seus amigos e companheiros, feriu-se nove vezes com a ponta da sua lança e declarou que ia para a Scitia reünir-se aos outros deuses num festim eterno, onde receberia com grandes honras os que com bravura morressem pelejando.

Viagens de Thor

Os deuses do Norte, bem como os da Grécia e da Itália gostavam muito das viagens, e por vezes também, não deixavam de aparecer na terra sob a forma de simples mortais.

O deus *Thor* também empreendeu e fez as suas viagens, embora algumas vezes tivesse visto em perigo a sua divindade. Nas suas corridas freqüentes, o deus *Thor* servia-se também de um belo carro com dois lugares puxado por dois bodes muito ágeis.

Um dia *Thor* resolveu fazer uma longa viagem sôbre a terra, mas receando aborrecer-se por andar só, tomou para companheiro o astuto *Loke*, engenhoso e muito hábil.

Pela tarde, os deuses, fatigados de terem viajado todo o dia no seu belo carro, entraram na casa de um camponês para repousar, o qual, reconhecendo que êles eram dois deuses, se prontificou a conceder-lhes a hospitalidade pedida para a noute. *Thor* e *Loke*, antes de se deitarem, quizeram comer alguma cousa, mas infelizmente o camponês nada tinha que lhes desse. Decidiu-se *Thor* a matar os seus dois bodes e cozinhou-os com um explêndido môlho; desta refeição participaram também o camponês e os seus filhos.

O camponês tinha um filho chamado *Tialfe* e uma filha *Raska; Thor* recomendou-lhes que recolhessem cuidadosamente todos os ossos dos bodes nas peles que estavam estendidas ao pé da mesa; mas *Tialfe* deu pouca importância a esta recomendação; com uma faca quebrou o osso da perna de um dos bodes e chupou o tutano, sem que ninguem desse por isso. No dia seguinte *Thor*, querendo pôr-se a caminho, tocou nas peles dos animais e deu novamente vida aos dois bodes; atrelando-os ao carro, notou que um deles coxeava e que era precisamente aquele a quem *Tialfe* tinha quebrado a perna para satisfazer a sua gulosice.

O deus *Thor* que era fácil de se irritar, descobrindo que lhe tinham desobedecido, esteve a ponto de reduzir tudo e todos a pó, porém o camponês e sua familia deitaram-se-lhe aos pés implorando perdão; *Thor*, comovido, concedeu o perdão pedido com condição que *Tialfe* e *Raska* o seguiriam nas suas viagens no lugar dos dois bodes; entregando o coxo ao cam-

ponês e montando no outro proseguiu o seu caminho. Em breve, *Tialfe*, que era muito ágil, teve de tomar às costas a mala de *Thor* e todos quatro, depois de atravessarem a nado muitos mares, chegaram finalmente a um país desconhecido.

Uma tarde os viajantes chegaram a uma vasta planície, onde nem uma árvore havia para se abrigarem; a noute estava escura, não sabiam para onde se haviam de dirigir, quando o acaso os levou a um grande palácio, que êles tomaram pela casa de qualquer personagem importante daquela região. Como ninguem se apresentasse para lhes abrir a porta, a noute estivesse adiantada e êles bastante fatigados, entraram sem cerimónia alguma e passaram o resto da noute no primeiro quarto que se lhes ofereceu. Porém não foi sem algum susto, porque de tempos a tempos a casa parecia agitada por um leve abalo de terra acompanhado de um ruído igual ao do trovão.

Thor que era o mais valente dos quatro, apenas dormitou; logo que amanheceu, saiu da casa, e a primeira cousa que encontrou foi estendido por terra e profundamente adormecido um homem imenso, um gigante que roncava com tôdas as suas fôrças e produzia ainda o estranho ruído que os viajantes tinham tomado durante a noute, por uma tempestade longínqua.

Thor teve vontade de aproveitar o sono do gigante para lhe quebrar a cabeça, mas despertando, o deus contentou-se em lhe preguntar o nome a fim de se não comprometer.

O gigante respondeu-lhe logo: «! Chamo-me *Skrymer* e sei que tu és o pequeno deus Thor! ¿Quem é que te deu licença de entrar com os teus companheiros na minha luva e de passar a noute no dedo mínimo?» Ficaram todos estupefactos do perigo que tinham corrido, pois bastava que o gigante se lembrasse de calçar a luva para morrerem todos asfixiados sem darem por isso.

Skrymer não era mau, propôs a *Thor* e aos companheiros viajarem juntos, no que concordaram; tomando debaixo do braço uma enorme mala, poz-se em marcha, porém os passos

que dava, eram tão grandes que muitas vezes se viu obrigado a parar para que os companheiros o alcançassem.

Na noute seguinte, os viajantes tendo necessidade de descançar, *Skrymer* foi deitar-se debaixo de um grande carvalho e concedeu aos companheiros tomarem a sua refeição que encontrariam na sua mala; apesar de todos os esforços empregados, *Thor* e os companheiros tiveram de passar essa noute sem ceia, porque nunca puderam abrir a mala, que julgaram ser obra de magia.

Thor, que tinha grande apetite, vendo que o gigante havia zombado dêles e, tendo-se apoderado dêle um tão grande furor, resolveu matar o gigante durante o seu sono. Pela meia noute, tomou a sua moca e com ela deu tão vigorosa pancada na cabeça do gigante que julgou-o morte; êste porém, meio acordado, chamou *Thor* e perguntou-lhe se lhe tinha caído um grão de areia atraz da orelha. Por conselho de *Loke*, o deus, fingindo dormir, não respondeu e o gigante continuou a roncar ainda com mais violência.

Um momento depois, *Thor* levantou-se e decedido desta vez a não errar a pancada, tomou as suas precauções e deu uma formidável pancada no rosto do gigante com a sua moca; êste pareceu apenas mecher-se e, sem despertar completamente, murmurou: «Oh! Oh! há aves nesta árvore, acabo de sentir a queda de uma pena no meu rosto».

Thor compreendeu então que era preciso renunciar a desfazer-se, pela violência, dêste gigante invulnerável; na primeira ocasião separou-se dêle, assim como os seus companheiros; *Skrymer*, que ja lhes tinha tomado amizade, antes do os deixar, preveniu-os que em breve entrariam na cidade de *Utgard*, capital dos gigantes e aconselhou-os a que, durante a sua permanência ali, não se vangloriassem, porque lá não sofreriam o orgulho dos pequenos homens.

Os viajantes continuaram a sua viagem para esta famosa

cidade de *Utgard*, mas infelizmente esqueceram os conselhos de *Skrymer* e sofreram as conseqüências dessa imprudência.

Logo que descobriram a capital dos gigantes, reconheceram que era uma cidade rodeada de grades e fechada por enormes varões de ferro; parecia-lhes impossível ali penetrar, mas, à medida que se aproximavam, iam notando que o podiam fazer com facilidade, visto serem homens muito mais pequenos que os seus habitantes. Nesta cidade as casas eram de uma altura espantosa, os homens de uma estatura enorme e a habitação do rei parecia tocar nas nuvens.

Admitidos neste palácio monstruoso, os viajantes foram conduzidos à presença do rei que, vendo-os, lhes dirigiu um sorriso, que apesar de amigável tinha alguma cousa de assustador, porque apertando os labios para não mostrar uma bôca enorme, fizera uma carantonha horrorosa. Felizmente *Thor* e os seus companheiros não eram medrosos, fizeram uma reverência ao rei, que os acolheu com uma benevolência particular, advertindo-os porém, que só podiam permanecer na cidade de *Utgard* os estrangeiros que em qualquer arte fôssem superiores aos habitantes do país.

Estas palavras produziram uma certa inquietação nos viajantes que se entre-olharam como a pedir conselho.

Recordaram-se então do conselho do gigante *Skrymer*, mas ja era tarde.

¿Vejamos, disse então o rei ao deus *Loke*, qual é o teu talento? *Loke*, que tinha muita astúcia e malícia, mas nenhum gôsto pelo trabalho, pois nunca exercera profissão alguma útil, respondeu que a sua arte era comer mais do que ninguem e que estava pronto a sustentar desafio fôsse com quem fôsse. Ao ouvir êste pequeno personagem sustentar semelhante proposta, o rei esforçou-se para não dar uma grande gargalhada, mandou logo chamar um dos seus cortezãos, de nome *Loge* e ordenou que se medisse com o estrangeiro na arte da voracidade.

Trouxeram logo uma enorme travessa cheia de carne que foi colocada no meio da sala; os dois campiões assentaram-se em volta e começaram então o desafio; quando chegaram ao meio da travessa, constatou-se logo que *Loke* tinha comido só a carne, ao passo que *Loge* devorara a carne e os ossos; todos os assistentes declararam *Loge* vencedor e *Loke* retirou-se envergonhado.

¿E tu, mancebo, disse o rei gigante a *Tialfe*, tens também alguma arte?

Seguramente, respondeu êste sem se desconcertar; a minha arte é vencer a corrida a qualquer dos mais hábeis corredores.

A esta resposta, o rei chamando um outro dos seus cortezãos, de nome *Hugo* (que na língua dos gigantes quere dizer *pensamento*), ordenou-lhe de se medir com o estrangeiro na corrida. Pôsto numa planície vasta e coberta de gêlo bem unido em breve *Hugo* deixou o seu concorrente para trás que, arquejante e vermelho de vergonha, se viu forçado a confessar-se vencido no meio das vaias dos espectadores.

O rei voltando-se então para *Thor*, preguntou-lhe em que arte queria êle dar provas de superioridade, êle cuja fôrça, e coragem eram conhecidas por tôda a terra. O deus respondeu-lhe que desejava ùnicamente disputar a algum gigante o talento de beber.

O rei mandou trazer logo um comprido chavelho cheio de certo licor; preveniu *Thor* que os melhores bebedores do país o esvaziavam dum só trago, um grande número em dois, e que não havia em todos os seus estados senão um pequeno número que o esvaziava em três. *Thor*, persuadido que o rei pretendia apenas intimidá-lo, tomou o chavelho e, como tivesse muita sêde, julgou que iria esvaziá-lo sem tomar a respiração. Grande foi a sua surprêsa, quando, ao retirá-lo dos lábios, notou que havia ainda grande quantidade de licor no chavelho.

Thor, então, sem se confessar vencido, entregou o chavelho ao copeiro-mor, alegando que êle tinha algum brochedo.

Pediu ao rei que lhe permitisse a desforra, fazendo um assalto de fôrça, tendo-se prevenido prèviamente com o seu cinto maravilhoso.

Nós temos, disse-lhe o rei, entre nós um jôgo de pouca importância, em que se exercitam só as crianças, estou certo que o acharás muito fácil; consiste em levantar do chão o meu gato, de modo que as suas patas deixem de tocar na terra.

Acabando de dizer estas palavras, um enorme gato, côr de fogo, saltou para o meio da sala. *Thor*, fazendo-lhe festas, quiz passar-lhe a mão por debaixo do ventre para o levantar, porém todos os seus esforços foram inúteis. Desta vez, *Thor*, ficou desconcertado e o rei para o consolar disse-lhe, rindo, que êste pequeno jôgo não era para homens de estatura tão pequena.

Se sou pequeno, respondeu *Thor* com cólera, desafio quem quer que seja para lutar comigo.

O gigante rindo mais uma vez, chamou a velha *Hela*, sua primeira ama, e ordenou-lhe que lutasse com *Thor*.

A princípio o deus, vendo que o rei zombava dêle, tentou retirar-se, mas temendo ser acusado de ter tido mêdo de uma velha, consentiu na luta. O combate prolongou-se sem vantagem para um, nem para a outra, até que *Thor* caiu por terra; o gigante mandou cessar imediatamente a luta e proclamou que de futuro ninguem na sua côrte consentiria em medir-se com um atleta, que se deixara vencer por uma velha.

Depois destas provas, os estrangeiros foram conduzidos para uma sala, onde os esperava um magnífico festim; ali passaram a noute e pela manhã retomaram a sua viagem tendo sido acompanhados até às portas da cidade pelo rei e a sua comitiva; logo que sairam, a cidade desapareceu, assim como os gigantes; os viajantes acharam-se então numa vasta planície e tomaram o caminho de *Asgard* onde foram descançar.

Antes de se retirarem, o gigante explicou a *Thor*, como foram todos vencidos nos desafios:

O gigante, que se batera com *Loke*, era a *Chama* que devora tudo; o que ganhou a corrida a *Tialfe* era o *Pensamento*, que é mais rápido que o relâmpago.

O chavelho, que *Thor* tentou esvasiar, tinha uma das extremidades no oceano de modo que seria preciso beber tôda a água do oceano para êle ficar sêco. O gato era a enorme serpente de *Asgard* que envolve o mundo inteiro. A velha *Hela* é a morte que cedo ou tarde subjuga os homens os mais intrépidos e os mais robustos.

Por esta forma foi abatida a vaidade e o orgulho dos viajantes.

A morte de Balder

Balder, bom, belo, amável, dotado de bom coração e de uma bondade sem limites, habitava com sua esposa *Nana* um explêndido palácio no meio da deslumbrante claridade que brilha nos céus. *Balder* era o deus da eloqüência e da paz.

Um dia o bom *Balder* teve um sonho, que o inquietou e muito o assustou, pois se julgava ameaçado de uma grande desgraça e a sua vida corria um grande perigo. Aterrado foi procurar sua mãe *Friga* e contou-lhe o mau sonho que o atormentava. *Friga*, que lia no futuro, descobriu logo o que havia de acontecer e procurou evitar os efeitos de tão desgraçado preságio.

Ordenou à mensageira *Gna* que fôsse à sua cavalariça, tomasse o seu melhor cavalo, fendesse os ares e as águas e fôsse a tôdas as partes do mundo conjurar todos os seres e todos os elementos para pouparem o seu querido *Balder*. *Gna* executou prontamente a sua missão; *Friga* recebeu o juramento do fogo, da água, do ferro e dos outros metais, das árvores,

das pedras, da terra, das aves, dos animais, dos peixes, das serpentes e até das doenças, de que o pacífico *Balder* seria poupado e nada sofreria. Os deuses costumavam reünir-se no palácio de *Odin* para celebrarem vários jogos, e como não ignoravam que *Balder* era invulnerável, para êle dirigiam principalmente as suas setas, as pedras, as estocadas, etc.

Entretanto *Loke*, deus malfeitor, que não ignorava o que *Friga* fizera para poupar *Balder*, não duvidou que a mensageira *Gna* na sua rápida corrida, tivesse tido algum esquecimento e tomando a forma de uma velha veio felicitar a deusa *Friga* pela ventura de não ter mais apreensões pela vida do seu querido filho. *Friga* recebeu com prazer as suas felicitações mas mostrou os seus receios de *Gna* se ter esquecido de obter a promessa de alguma pequena planta, ainda que fraca mas digna de atenção. O astuto *Loke* não quis ouvir mais e não tardou a descobrir que essa planta fraca e pequena, que *Gna* despresara, era a pequena planta parazita, o *agarico*, que cresce sôbre os carvalhos.

Logo foi cortar um ramo e aguçando-o veio misturar-se com os outros deuses. Entre estes havia um deus chamado *Hoder*, que presidia aos jogos, mas estava um pouco afastado porque tinha a desgraça de ser cego. O malvado *Loke* aproximou-se dêle e sob o protexto de que, se êle atirasse contra *Balder* e o atingisse, isto lhe daria muita honra, induziu-o a atirar a seta tendo na ponta o *agarico* e tão certeiro foi o golpe que o matou imediatamente. Tôda a família dos deuses ficou imersa em profunda dor e consternação, só *Loke* teve alegria, porque era mau; mas a sua traição foi imediatamente descoberta e *Loke*, embora se tivesse metamorfoseado em salmão, foi perseguido pelos deuses que, puxando-o pela cauda, o obrigaram a retomar a sua primitiva forma, o carregaram de cadeias e lhe colocaram por cima da cabeça uma serpente cujo veneno lhe caia gota a gota sobre o rosto, o que lhe produzia dores horríveis e tão intensas, que dava gritos lamentáveis e

sacudia com violência as cadeias produzindo, segundo julgavam os Escandinavos, os tremores de terra.

Nana esposa de *Balder,* não sobreviveu à sua dor e morreu também.

Os funerais dos dois esposos foram grandiosos, sendo os seus corpos queimados e bem assim o anão que corria sempre na frente de *Balder* e o cavalo de que êle se servia. *Odin* depôs sôbre a fogueira um grande anel de ouro como lembrança. Por esta forma se celebravam também os funerais dos eis e dos chefes de guerra dos povos do norte.

O inferno dos Escandinavos

Terminadas as exéquias de *Balder* e de *Nana, Friga* prometeu uma grande recompensa a quem descesse aos infernos a pedir à cruel *Hela* que deixasse *Balder* voltar a habitar entre os deuses.

Hermod, cognominado o *Ágil,* outro filho de *Odin* encarregou-se desta espinhosa missão, embora a ninguem fôsse permitido sair da mansão da Morte, depois de lá ter entrado. Seu pai emprestou-lhe o seu excelente cavalo para a viagem ser mais rápida e mais ràpidamente terem a resposta impacientemente desejada.

Sleipner, com as suas oito patas, era certamente o melhor de todos os curséis e *Hermod,* o *Ágil,* o mais leve de todos os cavaleiros, mas do céu aos infernos era longe e bem longe; nove dias e nove noutes o viajante percorreu vales profundos e tenebrosos antes de chegar ao primeiro rio do império de *Hela;* chegado à margem dêste rio, *Hermod* não sabia como passar para a outra, quando avistou a pouca distância uma ponte coberta por um brilhante tecto de ouro e guardada por uma mulher armada como um guerreiro.

A passagem era vedada a qualquer vivente, mas tendo *Hermod* declarado, quem era e que vinha da parte de *Odin* e de *Friga* reclamar *Balder*, foi-lhe permitida a passagem.

Hermod, chegado a *Nifleim*, habitação dos covardes ou dos mortos pela doença, ficou admirado do espectáculo que lhe ofereciam estes tristes lugares. Ao meio dêste inferno havia uma fonte donde nasciam êsses rios envenenados, que haviam produzido outrora o poderoso *Imer* e a raça dos Gigantes e cujos sinistros nomes eram: *Angústia*, *Inimigo da alegria*, *Perdição*, *Sorvedouro*, *Rugido* e *Tempestade* ou *Ruidoso*.

Hermod, sempre intrépido, com um salto do seu cavalo galgou o rio e a barreira que o separavam de *Hela*. Esta deusa, cujo corpo era metade azul, metade côr de carne, tinha a seus pés um galo preto e o seu cortejo era formado por sombrias divindades, oferta que em tempos lhe fôra feita por *Odin;* a alguns passos mais longe *Hermod* reconheceu *Balder* no palácio da *Morte* ao lado de *Nana*.

Então *Hermod* suplicou à deusa autorização para que *Balder* subisse com êle para o céu, onde a sua ausência mergulhara em dor tôda a família dos deuses e o Universo inteiro; e tanto assim era, que confundindo-se *Balder* com o sol, a sua desaparição mergulhara a natureza inteira em profundas trevas e tristeza.

Hela, insensível a princípio aos rogos de *Hermod*, deixou-se enternecer finalmente com as lamentações fraternais cheias de grande dor e não querendo prolongar por mais tempo a aflição de todo o Universo, permitiu que o deus *Balder* voltasse para *Asgard*, sob condição de que no mundo inteiro não houvesse um só ser, animado ou inanimado, que não derramasse lágrimas pela sua perda.

Hermod torna a montar no seu excelente cavalo, volta para o seio dos deuses, levando para *Odin* o anel de *Balder* e para a deusa *Friga* um dedal de ouro que *Nana* lhe enviava em lembrança da sua constante amisade.

Caminhando, *Hermod* notou que atravessava nove mundos dependentes do reino de *Hela;* teve um grande mêdo quando passou junto de um inferno ainda mais terrível que o *Nifleim.* A porta dêste lugar terrível, que se chamava *Nastrond,* era construída de cabeças de serpentes prontas a vomitar torrentes de veneno sôbre os perjuros e os assassinos, que deviam vir no fim do mundo expiar os seus crimes nesta fúnebre prisão. A porta era guardada por um lôbo monstruoso que dava uivos horríveis.

Sabendo da resposta de *Hela* todos os deuses se poseram em campo para suplicar a todos os seres que chorassem a morte de *Balder.* Os homens, os animais ferozes e não ferozes, as árvores, os metais, os próprios rochedos prestaram-se a esta manifestação de dor geral e foram tantas as lágrimas que houve um dilúvio universal. Os deuses julgavam-se já seguros de tornar a ver *Balder* quando um dêles descubriu no fundo de uma caverna muito escura, uma velha brucha em quem ninguém tinha pensado. Esta velha era o malvado *Loke* que tomara esta forma para enganar os deuses.

Em vão lhe suplicaram que tomasse parte na dor universal, a nada o malvado se moveu e a cruel *Hela* guardou a sua prêsa.

Esta fábula é fácil de se compeender: o luto universal é o tempo de inverno, tão triste e tão longo nas regiões polares; mas o desgêlo e a abundância das águas acompanham o regresso do calor e da luz.

Osíris, entre os egípcios, *Hercules* entre os gregos fizeram de igual modo a mesma viagem fúnebre, donde se pode concluir que uma mesma idea deu lugar às mesmas invenções entre os diferentes povos da terra.

A Fábula de *Balder* não termina ainda e segundo os poetas escandinavos outra é a sorte definitiva dêsses deuses do Norte, tão selvagens e tão terrívels nos seus combates e nos seus jogos.

Êsses poetas bárbaros chamados *Scaldas,* tinham por missão cantar as aventuras dos deuses e os louvores aos heróis caídos no campo da batalha. Eram bem recebidos em tôda a parte, nas cidades, no campo e mesmo no palácio dos reis. Estes *scaldas* assemelhavam-se aos *rapsodos* que percorriam a Grécia cantando as poesias de *Homero* e ainda aos *menestreis, jograis* e *trovadores* que em época mais recente iam na Europa de cidade em cidade, de castelo em castelo, cantando as façanhas dos guerreiros e outros cânticos compostos ou aprendidos durante a sua vida errante.

Eis, o que os *scaldas* contavam do destino da famífia de *Odin* que, apesar do seu poder no céu, não devia ser eterna:

Um dia virá, diziam êsses poetas, um dia chamado o *Crepúsculo dos deuses*, em que os homens se tornarão tão maus, que o mundo inteiro entrará em guerra aniversal.

Então o *Ser* eterno, que reinava antes do gigante *Imer* ter sido produzido pelo gêlo dos infernos, decedir-se-há a destruir os homens, o Universo e tudo o que existe. Haverá primeiro um inverno sem fim, o lôbo *Fenris* despedaçará os seus grilhões,e lançar-se-há sôbre o sol para o devorar; a sua güela será tão grande que tocará ao mesmo tempo no céu e na terra; um outro monstro devorará a lua e a grande serpente de *Asgard*, fugindo do mar, vomitará sôbre o mundo inteiro torrentes de veneno.

Ao mesmo tempo, *Surtur,* o preto, sairá dos infernos armado de uma espada de fôgo; embarcará com os maus génios num navio imenso construído com as unhas dos mortos e fará tremer os homens e os deuses. Tornar-se à o chefe dos gigantes e caminhará à sua frente contra o céu.

O céu então se abrirá de meio a meio, *Heimdal* tocará a sua trombeta e a êste sinal os deuses, comandados por *Odin*, se reünirão para combater os gigantes; os dois exércitos encontrar-se-hão numa planície imensa, travarão horríveis combates, e neles sucumbirão *Thor* e os outros deuses; o próprio

Odin será devorado pelo lôbo *Fenris*, que morrerá logo após a vitória, assim como *Loke*, a grande serpente e a malvada *Hela*.

Então *Balder* saïrá da habitação dos mortos, mais brilhante e mais radiante do que nunca; os seus raios iluminarão um novo mundo, todos os homens justos e bons se lhe reünirão, ao passo que os maus caïrão no *Nastrond* onde serão eternamente atormentados por lôbos monstruosos.

Esta crença era comum a todos os povos da antiguidade e assim é, que vemos entre os persas *Ormuzd* e *Ahriman*, que depois de um último combate, devem no fim dos tempos renovar o mundo e estabelecer o reino do brilhante *Mithra*. Idea de uma vida futura, onde cada um será julgado segundo as suas obras, idea comum a todos os povos da terra.

Mitologia dos bretões

É de crer que os primeiros habitantes da Gran-Bretanha não construíssem templos aos seus deuses, os seus sacerdotes, os *druídas* consideravam a natureza inteira como o templo da divindade; o exercício da sua religião era praticado nas florestas, cujas sombras majestosas inspiravam o temor e o recolhimento. Os bosques eram tão sagrados, que não era permitido abater as árvores; só se aproximavam dêles com um respeito religioso e sòmente para os ornamentarem com flores e troféus; êste respeito provinha da grande idea que formavam da divindade, persuadindo-se que os templos eram insuficientes para a conter e que as estátuas a não podiam representar.

Os bretões acreditavam na magia, nos sortilégios e nos preságios: segundo a sua opinião, as nuvens eram a habitação das almas depois da morte; os valentes e virtuosos eram recebidas com alegria nos palácios aéreos dos seus pais, ao passo que os maus e os covardes eram banidos da habitação dos

heróis e condenados a vaguear impelidos pelos ventos: um herói nunca podia entrar no palácio dos seus pais, se os *bardos*, isto é, os poetas, cuja principal missão era celebrar as façanhas e as virtudes dos guerreiros, não lhe cantassem o hino fúnebre; o esquecimento desta cerimónia deixava a alma andar errante pelos nevoeiros do lago Sego com outras almas igualmente abandonadas e infelizes.

Não acreditavam que a morte pudesse quebrar os laços do sangue e da amizade; as sombras não cessavam de se interessar pela sorte dos que lhes tinham sido queridos sôbre a terra; os montanheses, sobretudo, compraziam-se com as mais sombrias ideas e iam por vezes passar a noute nas charnecas onde no sibilar do vento e no murmúrio da corrente julgavam ouvir a voz dos que já não existiam e quando o sono os surpreendia consideravam os sonhos como preságios certos do futuro.

Os bons e os maus espíritos não apareciam pela mesma forma; os bons mostravam-se durante o dia nos vales risonhas e solitárias, os maus só apareciam durante a noute no meio das tempestades e dos ventos; aos espíritos se atribuiam os efeitos naturais, assim o eco era o espírito da montanha; o ruído surdo, que precede as tempestades, era o rugido do espírito da colina; as arpas dos bardos resoando com o vento eram os presagios da morte de uma grande personagem; um chefe ou um rei nunca perdia a vida sem que as arpas dos bardos o tivessem profetizado.

Mitologia dos gaulêses ou celtas

O que nos é conhecido da religião dos gaulêses ou celtas mostra-nos que êsses povos primitivos viviam nas trevas de uma grosseira superstição; no entretanto adoravam um deus supremo, criador do céu e da terra e supunham-no pai dos

outròs deuses, chamavam-no *Teut* ou *Teutatés*, faziam-no também o deus da guerra, do trovão e dos relâmpagos; adoravam-no sob diversos emblemas, ora sob a figura de um carvalho quando lhe suplicavam que comunicasse a sua sabedoria às assembleas do povo; ora sob a figura de um chuço quando lhe pediam a victória.

Era também o deus do comércio, vigiava pela segurança dos viajantes nos caminhos públicos, *Teutatés* era objecto de um culto sauguinário e terrível, nos seus altares eram degoladas o consumidas vítimas humanas. Ainda, como o Mercúrio dos gregos, *Teutatés* tinha a missão de conduzir todos os dias aos infernos as almas dos mortos.

A principal deusa era a *Terra* a quem chamavam *Herta;* abaixo de *Teut* e de *Herta* havia um grande número de deuses inferiores, dêstes os mais importantes eram: *Taram* ou *Taranés*, o deus do céu, o juiz supremo, a divindade por excelência abaixo de *Teut. Hesus*, que parecia ter sido o *Destino* e a quem consagravam o carvalho; de todos os deuses adorados pelos celtas o mais poderoso e o mais temido era *Hésus*, cujo nome significava: *Terror*. Representavam-no sob a figura dum mancebo imberbe, semi-nu, tendo aos pés um ramo de árvore por êle cortada. *Ogmius*, o deus da eloqüência e da poesia, que os seus discípulos seguiam presos às orelhas por cadeias de ouro ou de ambar; representavam-no sob a figura de um velho calvo e barba branca. Como o Hércules dos gregos, trazia a moca e o arco e vestia uma magnifica pele de leão,

Os gaulêses também prestavam culto ao sol, à lua e ao mar, tinham o maior respeito pelos bosques, pelas fontes, pelos lagos, pelos rios e pelos pântanos, porque julgavam-nos habitações das divindades; estavam convencidos de que os deuses não permetiam o mal, e de que a sua cólera contra os culpados se apaziguava por meio de sacrificios sanguinolentos, imolavam vítimas humanas durante as calamidades públicas;

algumas vezes depois de uma batalha, construiam em forma de colosso ou de gigante uma grande gaiola de vime, metiam-lhe dentro os prisioneiros de guerra e a seguir deitavam-lhe fogo.

UMA SACERDOTISA DRUÍDA

As regiões de Gália também tinham os seus deuses particulares, assim *Vosége*, era adorado nas montanhas chamadas

Vosges; *Pennim* nos Apeninos, *Arduinne* na floresta de Ardennes; o génio das *Arvernes* nas montonhas de Auvergne; Nimes tinha o seu deus *Nemausus*, Autum a sua deusa *Bibracte*, e Besançon o seu génio *Vesontio*. Estas divindades inventadas pelas *Druídas*, eram representadas sob várias figuras das quais algumas chegaram até nós.

Os gaulêses tinham no meio das suas florestas, sítios consagrados ao culto e às cerimónias religiosas; uma expessa floresta de carvalhos era o templo do seu deus supremo; exerciam as funcções religiosas os sacerdotes e as sacerdotisas, denominados *druídas*.

Os *druídas* eram os chefes da religião, tinham uma grande autoridade, nada se empreendia sem os consultar, administravam a justiça, vigiavam a educação da mocidade e decidiam à sua vontade a paz ou a guerra. Em certas épocas do ano reüniam-se em assembleas para deliberar acêrca dos negócios de utilidade pública, a mais solene destas assembléas era a que se reünia uma vez por ano na floresta de *Carnutes* (país de Chartres ou nos arredores de Dreux), ali concorriam os povos das províncias de tôda a Gália.

Os *druídas* eram encarregados de tôdas as cerimónias religiosas, sacrifícios, ofertas, orações públicas, prediziam o futuro, consultavam os deuses, exerciam estas funções e gozavam tôdas estes poderes sem contestação alguma; os *druídas* escolhiam de preferência as florestas da Armorica (Bretanha) para a celebração dos seus mistérios

A religião, que ensinavam, era uma mistura das mais extravagantes superstições; consideravam como sagradas certas plantas e ao colhê-las observavam tôdas as ceremónias prescritas; a verbena deviam colhê-la antes do nascer do sol, no primeiro dia dos caniculares e depois de terem oferecido à *Terra* um sacrifício de expiação, em que se empregavam frutos e mel; colhida assim, a verbena tinha tôdas as virtudes,

curava tôdas as doenças e esfregando-se com ela obtinha-se tudo quanto se desejava.

A mais solene de tôdas as suas cerimónias era a que se observava ao colher o agarico dos carvalhos; esta planta parasita nasce nos ramos de certas árvores, mas os *druídas* acreditavam que Deus tinha especialmente escolhido o carvalho para lhe confiar o agarico, que devia servir nas cerimónias religiosas. Colhiam-no em determinadas épocas, principalmente no comêço do ano, no fim do inverno, quando a árvore, despojada das suas fôlhas, deixava ver melhor a verdura eterna dêste fruto sagrado; esta festa era anunciada por um cântico, cujo estribilho final era: *Au gui! l'an neuf!* isto é, vamos colher o agarico sagrado, eis o novo ano que começa; o chefe dos *druídas* trajando uma vestimenta branca, subia ao carvalho, cortava o agarico com um podão de ouro, os outros druídas recebiam, em baixo, os bocados numa túnica de fina lã, pocque êles não deviam tocar na terra; o agarico era considerado como um remédio para todos os males e muitas vezes uma pequena parcela dêste precioso *talisman* custava o sacrifício de dois touros brancos.

Na guerra, os *bardos* ou *adivinhos,* espécie de sacerdotes inferiores, acompanhavam os guerreiros e excitavam-nos com seus cânticos e predições; as mulheres sacerdotisas, *druídas,* eram sobretudo muito respeitadas, regulavam, de acôrdo com os sacerdotes, tudo o que respeitava aos sacrifícios e às outras cerimónias da religião; sempre vestidas de longas túnica brancas, com um cinto de cobre, prediziam o futuro depois de terem observado os astros ou as entranhas das vítimas; consultavam-nas como profetisas, cujos oráculos eram infalíveis.

Os gaulêses apesar dêstes grosseiros e bárbaros costumes, reconheciam um deus supremo que governava o mundo, acriditavam igualmente na imortalidade da alma, e admitiam as recompensas e os castigos numa outra vida.

Monumentos dos Druídas ou Celtas

O culto que os gaulêses prestavam às plantas e aos fenómenos da natureza, tinham por único santuário as profundezas das florestas, que então abundavam na Gália. O uso, espalhado entre os antigos, de levantarem templos às divindades, era quási desconhecido pelos gaulêses. Entretanto a raça céltica deixou num grande número de lugares monumentos de uma construção grosseira, que não estão ainda completamente explicados pelos sábios.

O que distingue sobretudo êstes vertígios de um grande povo, é que êsses monumentos estão desprovidos de qualquer ornamentação; com efeito é de crer, que os druídas proïbiam aos seus discípulos o uso dos instrumentos de ferro para modelar e pulir a pedra.

Ora levantavam enormes pedaços de pedra em pé sôbre a terra e a que davam o nome de *Menhirs* (pedras longas,) ou de *Peulvans* (pilares de pedra.) Ora se enconttam os *Dolmens* (mesas de pedra,) que são enormes lages de grés ou de granito, em número de três pelo menos; a maior serve de mesa sustentada por duas outras colocadas aos lados, de modo a figurar uma espécie de pórtico ou arcada.

Algumas vezes estes *dolmens* formam galerias mais ou menos compridas, fechadas numa das extremidades por enormes rochedos, a que dão o nome de *Grutas* ou de *Corredores*, cobertos.

Em certos lugares, sobretudo nas praias da antiga província da Bretanha e nas costas do País ds Gales na Inglaterra, encontram-se numerosos *menhirs* colocados isoladamente ou em grupos em forma circular, comparados a um exército de gigantes petrificados; neste caso, esta espécie de monumento recebe o nome de *Cromlechs* (Circulos de pedra.)

Noutras localidades da antiga Gália descobriram-se blocos

postos em equilíbrio sôbre outras pedras e a que o menor impulso bastava para os pôr em movimento sem ter o perigo de caírem do seu pedestal inabalável. Estes munumentos são chamados *pedras oscilantes*. Eram comumente considerados como antigos vestígios da religião dos druídas e como altares sôbre os quais ofereciam sacrifícios; devemos ainda notar que estes restos freqüentes do trabalho dos antigos celtas são de épocas muito remotas.

Antes da conquista romana, os gaulêses, não podendo explicar por que fôrça sôbre-humana estes blocos imensos tinham sido transportado para os lugares, onde ainda hoje se vêem, imputavam-nos a *Génios* ou a *Fadas*, cujo poder sôbre-natural invocavam.

Representavam o *Génio* sob a forma de um anão disforme e horrendo, de cabelos crespos, garras nas mãos, pés de bode, olhos pequenos e penetrantes. Diziam-nos escondidos nas entranhas da terra, onde forjavam o ferro.

As *Fadas* que os gaulêses supunham de pequena estatura, eram segundo a sua crença, seres misteriosos e muitas vezes maléficos, que só se mostravam durante a noute, ora sob a forma de uma velha fiando na sua roca, ora sob a forma de uma donzela vestida de branco e a fronte coroada de verdura ou coberta por um véu. Julgavam-nas sentadas algumas vezes ao pé das fontes, ou no fundo dos bosques, a maior parte das vezes junto dos monumentos druídas, onde julgavam que elas preferiam a sua estada habitual.

Atribuiam-lhes também o dom de descobrir os segredos e de prever o futuro.

Os monumentos druídas, sôbretudo os *dolmens*, pareciam ter servido outrora de sepulturas, pois mais de uma vez, escavando-os, se tem encontrado ossos humanos. Geralmente os *dolmens* eram cobertas com um monte de terra em forma de cone ou de pirâmide, a que davam o nome de *Tumulus*.

Nas escavações feitas nestes monumentos também se tem

encontrado armas de pedra ou de bronze, machadas, facas de jaspe, colares e outras jóias de ouro com que se ornavam os sacerdotes e os guerreiros das nações célticas. É para notar que quási numca se encontra o ferro nestes túmulos, parece que estes povos antigos lhe desconheciam o uso; por êste facto, estes tempos remotos se dividem ùnicamente em duas épocas diferentes: *Idade de pedra e Idade de bronze.*

Em alguns dêstes monumentos celtas encontram-se também profundamente gravados na rocha, sinais incompreensíveis muito semelhantes aos caracteres *hieroglíficos* ou antes à escrita rúnica (letras ou caracteres usados pelos povos do norte). Contudo esta escrita, em vez de representar, como nos escandinavos, diversas figuras de animais, parece ter sido formada de caracteres tirados dos ramos das árvores e das plantas, entrelaçados e combinados de diferentes modos.

Mitologia dos Germanos

As crenças religiosas dos germanos eram pouco mais ou menos as dos gaulêses, a sua divindade principal era *Herta* (a Terra), acreditavam nos oráculos e nas profecias; as mulheres, sobretudo, eram consideradas aptas para profetizarem e por êste motivo a algumas delas testemunhavam o seu maior respeito; a sua mais célebre profetisa foi *Velléda*, que contribuiu poderosamente para a insurreição dos Batávios contra os Romanos, no ano 70 da era cristã; depois do insucesso desta tentativa foi feita prisioneira e conduzida para Roma.

CAPÍTULO XXXI

Hábitos, usos e costumes dos povos antigos no que diz respeito às suas crenças religiosas — Templos, altares — Sacerdotes, pontífices — Iniciações — Mistérios — Sacrifícios, vítimas — Oráculos — Preságios, augures.

Templos, altares

É ignorada a época em que foram construídos os primeiros templos; primitivamente os deuses eram honrados de um modo grosseiro, altares de pedra ou de relva eram os únicos preparativos para os sacrifícios.

Nos primeiros tempos, foi no cume das montanhas que os gregos prestaram homenagem à divindade; dos egípcios aprenderam êles o uso de levantar monumentos aos seus deuses, construções em que muitas vezes empregaram grande magnificência; os romanos imitaram-nos. Colocavam no interior dos templos as estátuas dos deuses, que muitas vezes eram de ouro, de ébano, de marfim, ou de qualquer outra matéria preciosa e bem assim pinturas, ornamentos, armas tomadas aos inimigos, troféus, escudos, etc.

Os templos dos antigos eram divididos em diferentes secções: em primeiro lugar havia o vestíbulo, onde estava a piscina que continha a água lustral, que servia para purificar os que queriam entrar no templo; a segunda secção destinada aos assistentes, correspondia à nave das nossas igrejas; a ter-

ceira era o lugar santo, onde o povo não podia entrar; os pagãos tinham grande respeito pelos templos, era-lhes proïbido alí escarrar ou assoar-se e algumas vezes era de joelhos que subiam os degraus do templo.

Os primeiros altares foram de relva, depois de pedra, de madeira ou de mármore, eram de diferentes grandezas em relação com a importância dos deuses a quem eram dedicados, eram ornamentados com flôres e relva e sempre menos altos que as estátuas dos deuses. Antes de haver templos, os altares eram construídos nos caminhos ou nos bosques, cada altar tinha o nome ou o distintivo do deus a quem era consagrado bem como a designação do acontecimento, que deu lugar à sua construção, ou de qualquer outra circunstância memorável.

Os templos, as estátuas, os altares, ofereciam um asilo inviolável aos malfeitores e aos criminosos, por isso muitas vezes usavam subterfúgios para os castigar: as portas dos templos eram rodeados de paredes e o refugiado sofria os tormentos da fome, ou lançavam fogo aos altares e o refugiado via-se forçado a abandoná-los. Ainda que o privilégio de santuário fôsse concedido a um grande número de templos, de bosques sagrados onde havia altares, nesses lugares a imunidade era relativa; assim alguns ofereciam asilo a todos os culpados, quaisquer que fôssem os seus crimes, outros só prestavam asilo a uma certa classe ou ao culpado de tal ou tal crime; o templo de *Diana* em Éfeso, por exemplo, era um refúgio seguro para os devedores, como o de *Teseu* para os escravos ou para os homens de baixa condição, quando desejavam fugir à cólera dos senhores ou aos vexames de qualquer cidadão; esta honra, reservada a princípio aos altares dos deuses, estendeu-se em seguida às estátuas e aos túmulos dos grandes homens.

Sacerdotes, pontífices

Os povos antigos, reconheciam os *sacerdotes*, como os únicos medianeiros entre os deuses e os homens, levavam junto dos altares os votos e as ofertas do povo, junto dos mortais eram os intérpretes das vontades do céu, a êles únicamente pertencia o direito de regular o modo das súplicas e as diferentes formas de sacrifícios.

No Egipto, os sacerdotes ocupavam o primeiro iugar depois dos reis, gozavam grandes privilégios e grandes rendimentos, as suas terras eram isentas de qualquer imposto; depositários da religião e das sciências, respeitados pelo povo, gozavam também grandes honras junto dos reis, de cujas acções e conduta eram os supremos reguladores; submetidos a muitas práticas supersticiosas só podiam trajar vestidos de linho e sapatos de papiro e eram obrigados cada dia e cada noute a fazer duas abluções com água fria.

Guardavam os livros sagrados em que estavam escritas com tôdas as minudências os princípios do govêrno e os mistérios do culto divino, uns e outros eram envolvidos em símbolos e enigmas que, encubrindo a verdade, tornavam-na mais respeitável aos olhos do povo. Do mesmo modo as pirâmides do Egipto, os obeliscos, as colunas dos templos, as estátuas, numa palavra todos os monumentos públicos eram na sua maior parte ornados de *hieroglíficos*, isto é de escritos simbólicos oferecendo, numa série de imagens, a representação de seres animados ou de objectos inanimados, de animais ou de figuras extravagantes: a lebre significava uma atenção viva e penetrando, porque êste animal tem o sentido do ouvido muito delicado; o peixe significava o ódio e o hipopótamo todo o desejo de fazer o mal.

Em muitas cidades da Grécia e particularmente em Atenas as funções religiosas eram confiadas aos principais magistra-

dos escolhidos as mais das vezes entre os homens que se consagravam ao culto dos deuses, êles ùnicamente deviam fazer os sacrifícios oferecidos pelo bem do estado; a dignidade de sacerdote era algumas vezes hereditária, conseguida pela sorte, e ainda muitas vezes dependia do favor dos príncipes ou da eleição popular.

Em Roma, os sacerdotes eram escolhidos geralmente entre os cidadãos mais distintos pelos seus empregos e dignidades; uns, os *pontífices* ofereciam sacrifícios a todos os deuses, outros, como os *flamines* e os *sálios* dedicavam-se a qualquer divindade em particular; os pontífices formavam um colégio célebre, cujo chefe, chamado *grande pontífice,* acupava uma das mais altas dignidades romanas; eram considerados como pessoas sagradas, gozavam da precedência a todos os magistrados e eram os presidentes dos jogos do circo e do anfiteatro.

Iniciações

A religião do povo, no Egipto, compunha-se das mais estravagantes superstições, mas os sacerdotes tinham uma religião particular, cujos dogmas eram revelados a um pequeno número de indivíduos que eram submetidos a provas de tôda a espécie, chamadas iniciações: os iniciados juravam solenemente guardar um segredo absoluto de tudo o que lhes era revelado; o principal dêsses dogmas era a imortalidade, mas neste, como em todos os outros, as crenças dos egípcios eram contaminadas de erros os mais grosseiros.

Os sacerdotes ensinavam que, depois da destruïção do corpo, a alma passava sucessivamente para os corpos dos animais, que vivem na terra, entrando novamente, depois de um período de três mil anos, no corpo humano; esta passagem da alma para o corpo de um animal era considerada com um

castigo; e, como se julgava que esta passagem só se fazia depois da completa destruïção do corpo humano, procuravam retardar o mais possível o momento dessa destruïção absoluta, e para êste fim embalsamavam os corpos com o maior cuidado, preservando-os tanto quanto possível da corrupção.

No Egipto ainda hoje se encontram nos túmulos antigos múmias perfeitamente conservadas, estando ali depositadas há mais de três ou quatro mil anos.

Mistérios

Os gregos, como os egípcios, tinham adoptado certas cerimónias, chamadas mistérios, relativas ao culto das suas principais divindades; os mais famosos mistérios eram os de *Ceres*, em cuja honra eram celebradas de cinco em cinco anos solenes festas em Eleusis, na Ática; estas festas datavam da mais remota antiguidade, e de tôdas as solenidades gregas as *Eleusinas* eram as mais misteriosas. Tudo com efeito era misterioso nestas solenidades: as recompensas prometidas aos iniciados depois da sua morte, o segredo inviolável que lhes era imposto, as cerimónias que precediam a iniciação, as que se faziam no próprio templo, ora no meio de uma escuridão profunda, ora à claridade das mais vivas luzes, tudo era feito de modo a produzir grande impressão nos assistentes; a entrada do templo era severamente interdita aos homicidas, aos ímpios, e a todos os que se entregavam a uma vida efeminada e de devassidão.

No reinado do imperador Adriano, estes mistérios foram introduzidos em Roma, celebrando-se com as mesmas cerimónias da Grécia, mas com mais liberdade e desregramento moral.

Sacrifícios, vítimas

Nos primeiros tempos, os sacrifícios apenas consistiam em simples ofertas de plantas reduzidas a cinzas sôbre os altares com as suas fôlhas e frutos; depois foram as plantas substituídas por mirra, incenso e perfumes preciosos; os sacrifícios de animais vieram mais tarde mas com alguma dificuldade; o homem teve por muito tempo horror em matar os animais destinados ao trabalho e companheiros dêle; o uso da carne nos banquetes, operou uma revolução nos sacrifícios e o sangue das vítimas tornou-se para os deuses uma homenagem mais preciosa que as plantas e as raízes.

As vítimas imoladas pelos egípcios nos sacrifícios eram diferentes segundo as diversas províncias; numas se sacrificavam cabras, noutras carneiros, etc, mas em tôdas se sacrificavam bois e em nenhuma se podia imolar vacas.

Nos gregos e entre os romanos, os sacrifícios eram uma parte essencial da religião; cada divindade tinha as suas vítimas favoritas e para cada sacrifício havia prescrições especiais, em conformidade com o culto prestado a cada uma; as vítimas oferecidas aos deuses infernais deviam ter a côr preta, e branca as oferecidas aos outros deuses. A *Diana* sacrificavam uma corça, a *Hecate* uma cadela, a *Venus* uma pomba, *Marte* reclamava para os seus altares um animal feroz e selvagem, a *Ceres* era sacrificada a porca marrã, animal perigoso para as searas, e a *Baco* o bode, animal inimigo das vindimas.

A escolha e o número das vítimas dependia da fortuna dos cidadãos que ofereciam o sacrifício; os pobres, que não podiam sacrificar animais verdadeiros, faziam-nos de cera, de barro ou de qualquer outra matéria.

Antes dos sacrifícios, eram estes preparados por meio de purificações que consistiam em abluções na água lustral; o vaso, que continha a água sagrada, era colocado à porta do

templo; a água era sagrada logo que se mergulhava no vaso um tição ardente apanhado no altar ou simplesmente um ramo de loureiro ou de oliveira.

A vítima devia ser sã e sem mancha; quando entrava no templo deitavam-lhe sôbre a cabeça, antes de a degolar, alguns punhados de cevada assada com sal; oferecido o sacrifício, dividiam a vítima pelos deuses, pelos sacerdotes e por todos os assistentes, que a tinham apresentado; a parte, que cabia aos deuses era devorada pelas chamas, a dos sacerdotes constituía o seu rendimento, a terceira era consumida em um banquete oferecido pelos sacrificantes aos seus amigos.

Oráculos

Chamavam-se *oráculos* as respostas transmitidas aos homens pelos deuses: os oráculos mais célebres foram os do Egipto, da Grécia e da Itália; eram considerados como a vontade dos deuses, a quem consultavam nas ocasiões difíceis, não sómente para os negócios públicos mas ainda para os da vida privada. A paz, a guerra, uma inovação no govêrno, o estabelecimento de uma colónia ou de novas leis, eram motivos suficientes para consultar a vontade dos deuses. Algumas vezes era uma sacerdotisa, que falava em nome do deus, como em *Delfos* na *Fócida;* outras, o próprio deus não se desprezava em dar a resposta de viva voz, como *Júpiter Amon,* cujo templo era na *Líbia;* em *Dodone* no *Epiro* faziam falar as mulheres, as pombas e até os troncos das árvores, noutros lugares as respostas eram recebidas durante o sono, que era preparado com disposições misteriosas, com jejuns, sacrifícios e expiações.

A *Sibila* ou sacerdotisa de *Cumas,* na Itália, escrevia ordinariamente as respostas em fôlhas de árvores que deixava expostas aos ventos junto da sua caverna.

Segundo a crença comum dos povos antigos, alguns homens favorecidos pelos deuses, participavam do conhecimento íntimo da sua vontade e prediziam o futuro por meio dos sonhos, pelos sacrifícios e pela observação das aves.

As *Sibilas* eram virgens a quem o céu concedeu a virtude de lerem o futuro, contavam-se ordinàriamente dez: A *Pérsica*, a *Líbica*, a *Délfica*, a *Cumea*, a *Eritrea*, a *Samia*, a *Cumana*, a *Helespontina*, a *Frígia* e a *Tiburtina*.

A mais célebre de tôdas foi a *Sibila* de *Cumas* na Itália; a fábula misturada com a história diz-nos que se chamava *Deifobe*, filha de *Glauco* e sacerdotisa de *Apolo;* êste deus, perdido de amores por ela, ofereceu conceder-lhe tudo o que ela desejasse: pediu ela o viver tantos anos quantos eram os grãos de areia que tinha na mão, mas esqueceu-se de pedir a conservação da frescura da sua mocidade durante êsse longo prazo; apesar disso, *Apolo* ofereceu-lhe essa conservação, se anuísse ao seu amor; *Deifobe* preferiu a glória de uma castidade inviolável, de sorte que teve uma triste e languida velhice. Esta *Sibila*, que se dizia inspirada pelo deus *Apolo* e que era a que melhor conhecia o futuro, dava os seus oráculos no fundo de uma cova, que havia no templo dêste deus; esta cova tinha cem portas donde saíam outras tantas vozes terríveis, que faziam ouvir as respostas da profetisa. *Deifobe* era também sacerdotisa de *Hecate*, que lhe confiara a guarda dos bosques sagrados do *Averno*. Os versos desta *Sibila* foram guardados com grande cuidado pelos romanos e foram tidos em grande segrêdo.

Formou-se em *Roma* um colégio de quinze pessoas para vigiar sôbre a conservação desta colecção; tinham uma grande fé nas predições que ali se continham, e assim esta colecção era uma espécie de oráculo permanente, com freqüência consultado pelos Romanos, como o de *Delfos* o era pelos gregos.

Os romanos consagraram um templo à *Sibila* de *Cumas*

no mesmo lugar onde ela tinha dado os seus oráculos e a honraram como uma divindade.

Preságios e áugures

Dos animais imolados tiravam geralmente preságios felizes ou infelizes; se a vítima opunha resistência em aproximar-se do altar, se procurava fugir ao golpe fatal, se expirava numa longa e terrível agonia, ou, se ferido de uma morte repentina, caía antes de ferida pelo cutelo, eram sinais de preságios funestos; pelo contrário, os deuses pareciam favoráveis e bem dispostos a receber a homenagem que lhes era prestada, se a vítima caminhava livremente até ao altar, se recebia a morte com resignação e expirava sem dar um gemido; em seguida fazia-se a observação atenta das entranhas da vítima; se elas estavam inteiras, sãs, bem colocadas, se tinham uma bonita côr, tudo isto eram sinais favoráveis; no caso contrário, era um preságio funesto. Se as chamas que consumavam as entranhas da vítima, eram puras, sem fumo e não diminuiam de intensidade, senão após a desaparição total dos objectos que deviam consumir, era sinal de que se podia esperar do sacrifício um feliz resultado: se por desgraça, o fogo se acendia com custo, se a chama se dividia, ou se extinguia, se era negra e expessa, o sacrifício era considerado como desfavorável e rejeitado pela cólera dos deuses.

As aves forneciam preságios felizes ou infelizes, segundo a sua diferente natureza, o lugar em que apareciam ou o modo por que se apresentavam à vista; considerava-se, como um anúncio dum acontecimento muito feliz, o concurso de muitas aves de diferente espécie, esvoaçando em volta de uma pessoa; a aparição de uma águia, voando suavemente no espaço da direita para a esquerda, era o mais feliz preságio que os deuses podiam conceder; as andorinhas, deslizando no seu vôo junto

à terra ou parando em qualquer lugar, era também um sinal favorável; o cisne anunciava o bom tempo, a sua presença era muito apreciada pelos marinheiros; os corvos consagrados ao deus *Apolo,* haviam dêle recebido o dom da profecia; quando grasnavam à direita era um sinal favorável, à esquerda um funesto; se crocitavam fortemente, se se guerreavam com furor, era êste o sinal das mais terríveis calamidades.

Em Roma, os ministros da religião especialmente encarregados de examinar no altar as entranhas das vítimas chamavam-se *arúspices.* Os *áugures* eram os sacerdotes escolhidos para consultar o futuro pelo vôo e pelo canto das aves; gozavam de uma grande consideração entre o povo, e os primeiros cidadãos aspiravam à honra de pertencer ao seu grupo ou colégio; nos templos criavam-se galinhas, chamadas *galinhas sagradas,* que serviam para os preságios; estes preságios eram felizes ou funestos, segundo elas comiam com maior ou menor avidez o alimento, que se lhes deitava. Os progressos da razão humana, os escritos dos sábios e dos homens ilustres, fizeram cair pouco a pouco no descrédito tôdas estas grosseiras superstições, até que desapareceram por completo nos povos civilizados.

CAPÍTULO XXXII

Festas — Jogos, anfiteatros — Jogos fúnebres, funerais — Cerimónias usadas para os casamentos — Educação das crianças — Comidas — Animais e vegetais consagrados aos deuses e às deusas.

Festas

Assim como foi do Egipto que para os gregos vieram em grande parte as divindades pagãs, assim foram os egípcios os primeiros que instituíram as festas em honra dessas divindades. As festas principais do Egipto foram estabelecidas em determinadas épocas naturais do ano e referiam-se quási tôdas às inundações do Nilo: a mais solene, chamada a *festa das lamentações de Isis*, instituída em memória da morte de *Osíris*, era uma festa de luto e de lágrimas; mais tarde veio a festa de *Osíris aparecido*, durante esta festa todo o Egipto se entregava à alegria; depois veio a da *ressurreição do deus*, na época em que as plantas começavam a nascer; finalmente no mês de julho, havia a festa do *nascimento de Orus*, emblema da estação, em que o sol dá vida a tudo, enchendo a atmosfera do seu benéfico calor.

Além destas festas que eram gerais em todo o Egipto, havia as festas particulares, dos quais algumas atraíam ao local, onde se celebravam, grande concorrência de gente, tais como as festas de *Bubastis* na cidade dêste nome, as de *Minerva* em

Saïs, as do *Sol* em *Heliopólis*, as de *Buto* ou de *Latona*, na cidade do mesmo nome; cada uma destas festas tinha as suas cerimónias particulares.

As mais antigas festas gregas tinham o cunho da alegria dos mortais, do reconhecimento e de gratidão para com os deuses; tinham por fim principal dar graças à divindade, apasiguar a sua cólera ou obter dêles algum benefício, honrar a memória dum amigo, dum cidadão ilustre ou tornar alegres os períodos de descanço dos trabalhos rùsticos; mas pouco a pouco os gregos tendo estendido o culto a um número considerável de deuses, também aumentaram as festas e o tesouro público supria as despesas de tôdas estas solenidades sendo algumas delas revestidas de grande magnificência; durante estas festas cessavam todos os trabalhos, os tribunais estavam fechados e o povo nesses dias só pensava em se divertir. Entre as festas mais solenes distinguiam-se as denominadas *Panaténeas* instituídas em honra de *Minerva* e em que tomavam parte todos os povos da Ática; nestas festas além das lutas ordinárias dos atletas, havia também concursos de poesia e de música; os combates eram seguidos de festas públicas e de sacrifícios e todos os assistentes tinham na mão um ramo de oliveira, árvore consagrada a *Minerva*, protectora de Atenas; ao mesmo tempo eram concedidas amnistias aos presos e corôas de ouro aos cidadãos que tinham honrado a Pátria.

Para enumerar tôdas as festas celebradas entre os romanos seria preciso transcrever o seu calendário. Havia três espécies de festas: *festas invariáveis*, isto é as celebradas em cada mês, umas vezes em honra de um dos doze grandes deuses, outras em honra dos deuses inferiores, as dos mercadores as das vestais, etc; as festas *fixas* em certo e determinado dia pelos magistrados ou pelos sacerdotes; emfim, as festas celebradas acidentalmente por ordem do cônsul, do pretor ou do grande pontífice: nem em tôdas estas festas se suspendiam os

trabalhos habituais, só um pequeno número delas se celebravam universalmente.

Jogos, anfiteatros

Havia na Grécia jogos solenes instituídos pelos heróis e que se celebravam em épocas determinadas; eram os jogos *Olímpicos*, os *Nemeos*, os *Istmicos* e os *Pitios;* nestes jogos eram disputados os prémios da fôrça, da destreza, da poesia e da música; receberam estes jogos o título de sagrados, não só porque eram altamente considerados em tôda a Grécia, mas também por serem uma homenagem prestada aos deuses ou aos herois deificados; eram sempre acompanhados de pomposos sacrifícios. O principal fim da instituïção dêstes jogos era unir os diversos povos da Grécia, chamando-os a reüniões periódicas, alimentando por esta forma entre os cidadãos a coragem e o amor da glória e fortificando o corpo com exercícios violentos capazes de tornar a juventude própria para sustentar as fadigas da guerra.

Nestes jogos que atraíam não sòmente de tôda a Grécia, mas dos países visinhos, uma prodigiosa multidão de espectadores e de combatentes, os vencedores eram premiados com uma simples coroa de oliveira ou de loureiro, os gregos não acreditavam que um mortal pudesse levar mais longe os seus desejos; as maiores honras eram contudo reservadas para os que ganhavam o prémio nos jogos *Olímpicos* e no regresso para a sua pátria eram conduzidos num carro de triunfo; nalgumas cidades recebiam presentes consideráveis, tinham direito aos primeiros lugares nas assembleas públicas e eram sustentados por conta do Estado; o cidadão, que saía vencedor de todos os exercícios, era honrado como uma divindade, a sua glória nivelava com a dos guerreiros mais ilustres, e as honras que lhe eram prestadas estendiam-se à sua família, aos seus concidadãos e à própria cidade onde havia nascido.

Os romanos tinham um grande número de jogos; uns *periódicos*, que se faziam em épocas fixas, outros *extraordinários* e ainda outros chamados *votivos*. Entre os primeiros, os mais solenes eram os que se chamavam, por excelência, os *grandes jogos* ou os *jogos romanos*, instituídos em honra de *Júpiter*, de *Juno* e de *Minerva;* havia também os jogos *seculares*, que se celebravam de cem em cem anos pela conservação do Estado; estas solenidades eram revestidas de uma grande magnificência. Os *jogos extraordinários* eram dados pelas magistrados ao começarem a exercer o seu cargo ou pelos imperadores ao começarem a governar. Chamavam-se *votivos* os jogos prometidos, para se conseguir qualquer bom êxito ou para o povo se livrar de qualquer calamidade.

Os romanos eram apaixonados pelos combates dos gladiadores e dos animais ferozes; estes espectáculos eram dados num vasto edifício chamado anfiteatro, ou circo, onde no centro havia uma praça oval, reservada para os combates, a que davam o nome de arena; em volta desta havia uma espécie de jaulas abobadadas, onde estavam, numas os gladiadores, noutras os animais ferozes, que deviam combater e outras ainda eram reservatórios de água destinados a transformar a arena em lago para as *naumaquias* ou combates navais; o *anfiteatro* era descoberto mas, quando chovia ou fazia calor, era coberto com toldos de seda e de púrpura com brocados de ouro; o mais célebre anfiteatro foi o começado pelo imperador Vespasiano e inaugurado por seu filho *Tito;* êste colossal edifício tinha quinhentos metros de circunferência e oitenta arcadas, podia conter cento e vinte mil espectadores, as suas ruínas ainda hoje são muito admiradas e conhecidas pelo nome de *Coliseu.*

Jogos fúnebres, funerais

Os antigos tinham também *jogos fúnebres*, que celebravam nos funerais dos reis, dos príncipes, dos heróis e dos primeiros

magistrados; em Roma, sob o govêrno dos imperadores, estes jogos acarretavam ao estado despesas extraordinárias; o povo comparecia sempre vestido de luto e, quando terminados, havia festins públicos em que os assistentes se vestiam de branco, *Plutão* passava por ter sido o primeiro que ensinara as cerimónias a cumprir nos funerais, daí vem, os poetas consideraram-no como soberano dum império imenso e tenebroso, situado nas entranhas da terra; eram de uma alta importância os últimos deveres para com os mortos, que variavam de povo para povo.

Os egípcios embalsamavam os corpos com muito cuidado empregando incenso, mirra e outras plantas aromáticas; em cada cidade havia um lugar que servia de sepultura comum; a de *Menfis* era a mais célebre e era separada de cidade por um lago. Quando morria qualquer indivíduo, era logo submetido a um julgamento, onde se examinavam as boas ou más acções que praticara durante a sua vida; cada cidadão tinha o direito de acusar, os próprios reis não estavam isentos dêste julgamento; aos tiranos, aos traidores e aos sacrílegos era vedada a sepultura comum e os seus corpos ficavam expostos nos campos onde serviam de pasto às aves e aos animais ferozes.

A maior parte dos povos da Grécia e os romanos tinham pouco mais ou menos as mesmas cerimónias nos funerais. O primeiro cuidado para com o morto era fechar-lhe os olhos, êste dever sagrado pertencia ao parente mais próximo, o filho prestava-o aos pais, o irmão à irmã, etc; lastimava-se a sorte do desgraçado que expirava, sem que uma mão amiga lhe prestasse êste triste e último serviço. O corpo era em seguida lavado, esfregado com um óleo ou perfumes, envolvido num manto e coberto por um pano rico, de ordinário branco; depois de coberto e coroado de flôres era colocado no vestíbulo da casa, onde durante alguns dias se executavam diversas cerimónias religiosas.

Era uso pôr na bôca do morto geralmente debaixo da língua, uma moeda chamada *naulum*, óbulo destinado a *Caronte*, para pagamento da passagem da alma na sua barca no rio dos infernos, também colocavam ao lado do corpo um bôlo de flor de farinha e mel destinado a apaziguar o terrível cão *Cerbero*.

O momento da saída do corpo de casa era cheio de adeuses expressos numa formula consagrada; à frente marchavam os tocadores de flauta executando áreas fúnebres, a seguir iam os parentes e os amigos; algumas vezes por luxo e por vaidade afluía aos funerais uma enorme concurrência de músicos e de carpideiras que manifestavam todos os sinais do mais violento desespêro.

Nos primeiros tempos os corpos eram enterrados; mais tarde queimavam-nos, julgando que o fogo purificava a alma desembaraçando-a dêsse envólucro grosseiro e tornando-lhe mais fácil o seu vôo para a mansão celeste; a ermação fazia-se pela seguinte forma: Os parentes, depois de uma súplica dirigidaaos ventos, deitavam o fogo à lenha e lançavam na fogueira vários perfumes assim como os fatos, que pertenceram ao morto; acabada a fogueira, regavam-na com vinho e recolhiam as cinzas numa urna, que depositavam debaixo da terra em lugar inacéssivel à luz do dia. Depois dos funerais, o parente mais próximo dava à familia e aos amigos um banquete, durante o qual todos os convivas, enalteciam as boas acções daquele, a quem acabavam de prestar a última homenagem. Era um sinal de bom preságio a consumação imediata do corpo pelo fogo.

Cerimónias usadas nos casamentos

O *casamento* foi sempre honrado em tôda a Grécia; em Atenas, as donzelas, antes do seu casamento, deviam comparecer perante a deus *Diana* para lhe implorar o seu consentimento e no seu altar depunham objetos preciosos; os homens, prepa-

ravam com bastante cuidado a sua habitação; os pais das noivas não se esqueciam também de consultar os deuses oferecendo pomposos sacrificios; quando, examinando as entranhas das vítimas, se conhecia qualquer mau preságio, as cerimónias religiosas eram suspensas e o casamento não se realizava; qualquer outro preságio funesto produzia o mesmo efeito; o encontro de rôlas, aves consideradas como símbolos da constância e da fidelidade, era o sinal mais feliz que se podia desejar; o encontro de duas gralhas prometia uma vida longa e feliz, uma só pelo contrário, anunciava a separação e a infelicidade; daqui provém as palavras do canto nupcial: *Donzela, caça a gralha.* Esta fórmula: *Que nada de mau entre aqui,* inscrita por cima da porta com o nome do dono da casa, era considerada como de um efeito maravilhoso contra os maus preságios.

A côr das vestimentas dos noivos variava muito, cada um se vestia o melhor que podia e em conformidade com a sua condição: as noivas traziam na cabeça grinaldas formadas com diferentes plantas e flôres sendo a mais preferida a murta; a casa onde se celebrava a festa nupcial era igualmente ornamentada.

A noiva devia trazer um vaso próprio para queimar a cevada e todos os objectos lhe deviam recordar os deveres da sua nova condição e os trabalhos caseiros que ela tinha de executar.

À chegada dos noivos à sua nova habitação espalhavam sôbre as suas cabeças figos e outras espécies de frutos, para atrair sôbre êles a abundância; o dia da partida era consagrado com uma grande festa celebrada na casa paterna; num banquete sumptuoso reüniam-se os membros das duas famílias; a êste banquete só se era admitido depois de se tomar um banho e de se ter mudado de fato; durante o banquete havia música, cantos e bailes; os noivos eram presenteados com bôlos de diversas formas.

Educação das crianças

As práticas usadas para com as crianças eram pouco mais ou menos as mesmas nas diferentes partes da Grécia. As crianças, a seguir ao seu nascimento, eram lavadas num vaso cheio de água quente e em seguida friccionadas com azeite; os Lacedemónios davam-lhe um banho de vinho, as crianças fracas deviam ou sucumbir a esta prova ou pelo contrário ela devia facilitar-lhes o desenvolvimento dos temperamentos robustos e vigorosos; *Sparta* preferia a tudo possuir cidadãos capazes de servir e defender a pátria.

Os Atenienses envolviam o recém-nascido em faixas bem apertados para conservar os membros direitos e bem conformados; as crianças spartanas, pelo contrário libertas destas faixas, nem por isso deixavam de ser menos belas e menos vigorosas, a sua educação era inteiramente diferente da das outras crianças da Grécia; habituavam-nas muito cedo a tôda a espécie de alimentos, caminhavam sem medo mesmo durante as trevas e jamais davam exemplo de caprichosas e contumazes, estado ordinário das crianças amimadas; a excelência desta educação era tão geralmente reconhecida, que era a *Sparta* que iam buscar e escolher a maior parte das amas.

Em Atenas envolviam as crianças recém-nascidas em ligaduras ou faixas que tinham representada uma cabeça de *Medusa,* julgavam os pais que por esta forma colocavam os filhos sob a proteção de *Minerva;* as famílias de certa distinção usavam pôr as crianças em berços dourados em forma de dragões recordando assim o facto de um dos chefes mais antigos da Ática, *Erichtónio,* dever a sua vida a dois dragões, que por *Minerva* foram colocados junto dêle, quando em criança fôra exposto.

Ao quinto dia, depois do seu nascimento, a criança era levada em passeio três vezes em volta da habitação e só então

era considerada como habitante da casa e colocada sob a guarda dos deuses domésticos; grinaldas de fôlhas de oliveira, colocadas por cima das portas da habitação, indicavam o nascimento de uma criança do sexo masculino; a lã anunciava o nascimento de uma menina, recordando assim os trabalhos ordinários da mulher; ao sétimo ou décimo dia, a criança recebia o nome; esta ceremónia era celebrada com sacrifícios aos deuses e um banquete para o qual convidavam todos os amigos da família; o nome era escolhido geralmente dentre os de quaisquer antepassados da família, perpetuando por esta forma a sua memória.

Refeições

Nos primeiros tempos os festins dos gregos eram geralmente conseqüência de qualquer acto de devoção para com os deuses; só se fazia uso livre do vinho e de certas comidas nestas ocasiões solenes, porém a pouco e pouco o luxo e a prodigalidade foi-se introduzindo na maneira de viver da maior parte dos povos da Grécia, com excepção dos Lacedemónios que conservaram sempre as suas refeições públicas e a sua frugalidade.

Os gregos faziam três refeições sendo a última a principal, as duas outras eram simples; a refeição principal compunha-se de três partes distintas; na primeira serviam-se ostras, ervas amargas ou outros acepipes próprios para despertar o apetite; a segunda compunha-se de manjaress ólidos em abundância; a terceira de comidas mais delicadas, tais como doces, bôlos, etc. O dono da casa algumas vezes apresentava a lista dos manjares e cada convidado podia escolher à vontade; a bebida ordinária era o vinho simples ou misturado com mel; um dos convidados era designado pela sorte para presidente ou rei do banquete e como tal decidia qual devia ser o número de taças de vinho que cada um devia beber; umas vezes eram três em honra das *Graças*, outras nove em honra das *Musas*.

Antes do banquete era uso tomarem banho e friccionar o corpo com óleos perfumados, o que faziam na própria casa de quem os convidava; antes e depois da refeição lavavam sempre as mãos.

Os romanos tinham também três refeições, o almôço pela manhã, o jantar ao meio-dia e a ceia ou refeição principal às quatro horas e esta era dividida em duas partes. Nos primeiros tempos serviam-se de assentos de madeira para estarem à mesa, depois com o luxo foi introduzido o uso dos leitos e das almofadas cubertas de ricos panos ou tapetes segundo a jerarquia e fortuna do dono da casa; os convivas repousavam sôbre êsses leitos com a cabeça e o tronco do corpo apoiado ao braço esquerdo e as pernas estendidas ou levemente curvadas: entretanto, o antigo costume de se assentarem, nunca foi inteiramente abandonado e tinha-se uma grande estima por aqueles que, pela sua austeridade de costumes, se conservavam fiéis a êsse velho uso.

A mesa era considerada como sagrada e estava sob a protecção de *Júpiter*, o deus da hospitalidade; o banquete só se começava depois de oferecer em sacrifício aos deuses as primícias, a primeira destas oblações era feita a *Vesta*, deusa protectora do lar; algumas vezes ornamentavam as mesas com as imagens dos deuses. Nos primeiros tempos as mesas eram de madeira sem ornatos, mais tarde foram ornadas de matérias as mais preciosas, marfim, prata e até de ouro ricamente cinzelado.

CAPÍTULO XXXIII

Interpretação e explicação das diversas passagens mitológicas dos Luzíadas

---

Canto I

Est. 3 — O' sábio grego, Ulisses ; o Troiano, Eneas. Neptuno, deus do mar. *Marte,* deus da guerra. *Musa,* referência a Caliope, musa da eloqüencia e de poseia heróica.

Est. 4 — Tágides, ninfas do Tejo. *Febo,* o mesmo que *Apolo,* deus do sol e da poesia, inspirador das *Musas. Hipocrene,* fonte do cavalo *Pégaso,* no monte Hélicon na Beócia, era consagrada às *Musas* e as suas águas davam inspiração poética.

Est. 8 — Santo rio, rio da Asia chamado *Ganges,* supunham ser um dos quatro rios saídos do paraíso, é o rio sagrado dos indús, que se imaginavam purificados, quando se banhavam nas suas águas.

Est. 14 — Aurora, deusa da manhã encarregada de abrir ao sol as portas do Oriente.

Est 18 — Argonautas, navegadores da nau Argos, cujo chefe foi *Jasão,* foram à Cólquida procurar e conquistar o *velocino de ouro,* carneiro, cuja pele tinha pelos de ouro.

Est. 19 — Proteo, filho de Neptuno deus marinho, governava os peixes do mar e tinha o dom da profecia.

Est. 20 — Tonante, epíteto de *Júpiter,* porque manejava os raios e os trovões.

Neto do velho Atlante, Mercúrio, mensageiro dos deuses, filho de *Júpiter* e de *Maia,* neto de *Atlas,* fabuloso rei da Mauritânia, que sustentava o mundo sôbre os hombros.

Est. 22 — Padre, refere-se a *Júpiter — Vulcano,* filho de *Júpiter* de e *Juno,* deus do fogo, fabricava os raios que Júpiter vibrava.

Est. 30 — Padre Baco, deus do vinho, filho de *Júpiter,* e de *Semele;* Camões designa-o por diferentes epítetos tais como *Tioneu, Lieu* etc.

Est. 31 — Fados, deuses do destino que sabiam o futuro.

Doris, mãe das ninfas do mar, as *Nereidas. Nisa,* cidade mitológica, residência favorita de deus *Baco;* havia várias *Nisas,* uma na Índia, outra na Grécia e outra no Egipto.

Est. 32 — Parnaso, monte na Grécia consagrado a *Apolo* e às *Musas,* próximo havia uma fonte chamada *Cartália,* cuja água fazia poetas todos os que dela bebiam.

Água de esquecimento, água do rio *Letes* do inferno, quem a bebia esquecia todo o passado.

Est. 33 — Venus, deusa da beleza, os romanos diziam ser ela mãe de *Eneas,* pai de Ascânio fundador de Alba Longa, cidade na Itália, tronco dos romanos; *Vénus,* segundo o lugares onde era venerada, assim se chamava, *Citerea, Dionéa, Páfia, Idália,* etc.

Est. 34 — Citérea, epiteto de *Vénus,* da ilha de Citera onde era venerada. *Parcas,* três divindades do inferno, *Cloto, Laquesis, Atropos,* eram filhas de *Erebo* e da *Noite,* determinavam o destino da humanidade.

Est. 41 — Mavorte, forma alatinada, o mesmo que *Marte,* deus da guerra.

Est. 42 — Tifeu, um dos mais famosos gigantes, meio homem e meio serpente, com a cabeça chegava ao céu.

Segundo outros era um deus secundário da mitologia, que estando em conversa com *Vénus,* e aterrado com a chegada dos gigantes, para se livrar dêles, os converteu em peixes; o poeta refere-se à constelação zodiacal os *Peixes,* sendo o mês de Março aquele em que o sol entra no signo *Peixes.*

Est. 46 — Faeton, filho do *Sol* e de *Climene,* foi autorizado pelo pai a governar o carro do sol durante um dia, mas aproximando-se demaziadamente da terra, ficaram várias regiões da África abrazadas; foi castigado por *Júpiter* que o fulminou, precipitando-o no rio Pó *(Pado);* as suas irmãs *Helíades,* chamadas *Lampetusa, Lampécia,* e *Faetusa,* porque o choraram, foram transformadas em *álamos* e *faias.*

Est. 49 — Lieo, epiteto de *Baco.*

Est. 51 — Calisto, filha de *Licaon,* rei da Arcádia, transformada por Juno em ursa e por Júpiter em estrêla por isso aqui Calisto quer e dizer *noite. Aqueronte,* um dos rios ou lagos do inferno para onde o barqueiro *Caronte* levava as almas.

Est. 56 — Febo, Apolo deus do sol.

Est. 59 — Hiperiónïo, nome dado ao sol por ser filho de *Hipérion.*

Est. 73 — Grão Tebano, o mesmo que *Baco* porque sua mãe *Semele* era de Tebas.

A fábula conta que *Júpiter* resolvera matar *Semele,* que estava grávida dêle, mas não queria matar-lhe o feto, por isso tirou-lho do ventre e meteu-o na coxa da perna onde o conservou até se completar; a criança que nasceu veio a ser *Bcoa* que esteve assim, durante a gestação, uma parte no ventre da mãe, outra na coxa da perna do pai, daqui o dizer-se que *Baco* tinha duas mães.

Est. 96 — Anfitrite, deusa do mar, filha de *Nereü* e de *Doris* e esposa de *Neptuno.*

As filhas de Nereu são as *Nereidas*, ninfas do mar, eram cinqüenta.

Est. 100 — Deusa celebrada em Citera, era *Venus*.

Est. 102 — Deusa guardadora, *Venus*, que vigiava constantemente a felicidade dos portugueses.

Canto II

Est. 1 — Deus nocturno, Erebo, filho do *Caos* e da *Noite*, porteiro do sol; porque, junto com os Titães, quis escalar o céu foi precipitado por Júpiter nos infernos.

Est. 10 — Nascido de duas mães, refere-se a *Baco* filho de *Semeles* em cujo ventre esteve até que *Júpiter* o recolheu na coxa da perna, donde nasceu, pôr isso o poeta lhe dá duas mães.

Est. 12 — Tioneo, epiteto de *Baco*, por ser neto de *Tione*.

Est. 13 — Moça de Titão, Aurora, filha do *Sol*, abre as portas do céu e anuncia tôdas as madrugadas a vinda do sol.

Est. 18 — Ericina, epíteto de *Venus*, por ser adorada em Erix ou Erice na Sicília.

Est. 19 — Alvas filhas de Nereo, as *Nereidas* ninfas do mar.

Est. 20 — Nesta estância o poeta refere-se às *ninfas* marítimas, das quais o poeta nomeia três, *Cloto, Nise* e *Nerine*; imaginavam-se as *ninfas* com o busto de mulheres formosas e o resto do corpo à semelhança de peixes, cujas escamas com a luz do sol parecem de prata ou argênteas.

Est. 21 — Tritão, o primeiro *Tritão*, que deu o nome aos outros *tritões*, era filho de *Neptuno* e de *Anfitrite;* os *tritões* eram os deuses protectores da navegação, tinham metade do corpo com a forma humana e a outra metade com a forma de peixe. *Dionê*, epiteto de *Vénus*, outros dizem *Dione* mãe de *Vénus*.

Est. 27 — Lícia, país na Ásia Menor onde havia um oráculo de *Apolo,* os seus habitantes foram convertidos em rãs por terem recusado água a *Latona,* mãe de *Apolo.*

Est. 34 — Onde faz seu filho, o ninho, refere-se a *Cupido* filho de *Venus,* era o deus do amor.

Est. 35 — A primeira parte desta estância refere-se ao pleito havido entre *Juno, Minerva* e *Vénus;* sendo na *selva Idea,* bosque de Ida, onde *Priamo* sentenciou a favor de *Vénus* declarando-a a mais formosa. A segunda parte refere-se ao pastor *Acteon,* que tendo surpreendido *Diana* nua a sair do banho foi por ela metamorfoseado em veado, vindo a ser devorado pelos seus cães.

Est. 41 — Grão Tonante, Júpiter.

Est. 45 — Ulisses, um dos maiores heróis da luta dos Gregos contra os troianos, refere-se o poeta à chegada de *Ulisses* à ilha de Ogigia, onde se deixou seduzir durante sete anos por *Calipso* que lhe prometera a imortalidade se ficasse com ela: mas Ulisses nunca esquecendo a sua *Itaca,* sua pátria e a sua fiel companheira Penélope, abandonou *Calipso* e continuou a sua viagem. *Antenor,* um dos chefes troianos que, segundo dizem vendeu a pátria aos Gregos. *Eneas,* outro chefe dos troianos, filho de *Vénus* e de *Anquises;* depois de destruída Tróia, Eneas empreendeu uma viagem por vezes tormentosa, até que chegou ao País Latino, onde desposou Lavinia filha do rei, e os seus descendentes vieram a ser os progenitores de *Rómulo* e *Remo* fundadores de Roma.

Est. 50 — Grão Mavorte, Marte deus da guerra.

Est. 56 — Filho de Maia, Mercúrio, mensageiro de *Júpiter,* era filho de *Júpiter* e de *Maia.*

Est. 57 — Cileneo, epíteto dado a Mercúrio por ser adorado em Cilene, monte do Arcádia.

Est. 58 — Fama, filha de *Titan* e da *Terra,* representada por Virgílio, poeta latino, por um monstro que tem tantos olhos, orelhas, bôcas e línguas, como penas.

Est. 62 — Diómedes, rei fabuloso da Trácia, tirano que alimentava os seus cavalos com carne humana, *Hércules* fê-lo devorar pelos seus próprios cavalos.

Busiris, rei fabuloso do Egipto, sacrificava a Neptuno todos os estrangeiros que entravam nos seus estados, *Hércules* sacrificou-lhe o filho e o próprio sacerdote que fazia êsses abomináveis sacrifícios.

Est. 69 — Rigor de Marte, deus da guerra, toma-se pela própria guerra, como a *fúria de Vulcano* representa a artelharia.

Est. 72 — Europa, filha de *Agenor*, rei da Fenícia, foi roubada por Júpiter metamorfoseado em touro (um dos signos do Zodíaco) — *Luz febea*, luz do sol. — *Flora*, deusa das flôres e dos jardins.

Amaltea, cabra que amamentou Júpiter; um dos seus cornos, cheio de frutos e flôres pelas ninfas, foi o símbolo da abundância.

Est. 78 — Palas, epíteto de *Minerva*, presidia com um e outro título indiferentemente, à guerra e às sciências; também tinha os epítetos de *Partenia* por ser virgem, *Cesia* por ter olhos azúis, *Tritónia* por se julgar ter ela saído do lago Triton e *Hípia* o mesmo que cavaleiro.

Est. 82 — Itaco, o mesmo que Ulisses. — *Alcino*, rei dos Trácios, acolheu Ulisses à sua volta de Tróia e mandou-o para itaca numa nau mágica.

Est. 89 — O filho de Latona, Apolo, filho de *Júpiter* e de *Latona*, era o deus da medicina, da poesia, das artes, dos rebanhos e do sol, também se chamava *Febo*.

Est. 90 — Ciclopas ou *Ciclopes*, gigantes filhos de *Polifemo*, um dos gigantes mais valentes; tinham um ôlho circular ao meio da testa e forjavam os raios de Vulcano, estabeleceram-se nas visinhanças do monte Etna na Sicília.

Est. 92 — Memnon, filho de *Titon* e da *Aurora*, fabuloso rei que socorreu Priamo na guerra de Tróia.

Est. 65 — Filha de Taumante, Iris, deusa executora dos mandatos de *Juno* que em recompensa dos seus serviços a colocou no céu, personifica o *Arco-íris.*

Est. 103 — Hesperides, filhas de *Hespero,* eram três e chamavam-se *Egle, Aretusa* e *Heseretusa,* tinham jardins perto de *Lixa,* cidade da Mauritânia, país queimado pelos ardores do sol. Nestes jardins estavam os pomos de ouro guardados por um dragão, Hércules matou o dragão e entrou nesse jardim, esta foi uma das proezas dêste herói. Estes pomos de ouro eram, segundo as aparências, laranjas e cidras de que os jardins da Mauritânia estavam cheios. Dava-se o nome de *Hesperides* o estes jardins, pela sua situação ao ocidente, onde se julgava que o sol se ia esconder tôdas as tardes.

Est. 105 — Apolo, deus do sol. — *Eolo,* deus dos ventos e das tempestades.

Est. 112 — Nesta estância refere-se Camões aos gigantes que tentaram escalar o céu e que Júpiter precipitou nos abismos. *Perito* e *Teseu, Perito* ou *Peritoo* rei dos *Lapitas, Teseu* filho de *Neptuno* e de *Etra* ou de *Egeo* rei de Atenas e neto de *Pelope* o mais poderoso rei do Peloponeso. Êstes dois heróis foram muito amigos um do outro e tentaram descer ao inferno para roubar Proserpina, mulher de *Plutão,* mas ficaram lá presos, sendo libertados por Hércules que aprisionou o *Cerbero.*

Nereo, filho de *Tétis* e do *Oceano,* pai dos rios.

Canto III

Est. 1 — Caliope, era uma das nove musas, presidia à eloquência e á epopeia; as musas eram filhas de *Júpiter* e de *Mnemosine* deusa da memória. — *Inventor da medicina, o mesmo* que Apolo, deus da medicina e da poesia. — *Orfeu,* filho de Apolo e de Caliope, segundo outros era filho de Caliope e de

Eagro, rei da Trácia; era um notável músico, a doçura do seu canto destruía a braveza das feras e encantava as divindades infernais. — *Dafne, Clícia* e *Leucotóe* eram os nomes de três ninfas amadas por Apolo; *Dafne* foi convertida em loureiro, *Clícia* em girassol e *Leucótoe* em árvore do incenso.

Est. 2 — Aganipe, fonte do monte *Hélicon* na Beócia, fazia poetas os que bebiam a sua água. — *Pindo*, monte consagrado a *Ápolo* e às *musas*.

Est. 14 — Antenor, um dos chefes troianos.

Est. 16 — Pirene, filha do rei *Bebrício*, foi amada por *Hércules* e, tendo sido morta pelas feras, foi encontrada por Hércules e sepultada sob êsses montes, donde lhes vem o nome de *Pirenéus*. — *Estremo trabalho do Tebano*, alude o poeta ao estreito hoje Gibraltar e à fábula de *Hércules*, o *tebano*, por ter nascido em *Tebas* e que separou as montanhas de Calpe e de Abila abrindo o estreito, a que depois se chamou *Colunas de Hércules*.

Est. 22 — O velho que os filhos come, refere-se o poeta a *Saturno* dos latinos ou *Cronos* dos gregos, que devorava os próprios filhos.

Est. 32 — Progne, filha, de *Pandion*, rei de Atenas e de *Xeuxipe*, irmã de *Filomela* e mãe de *Itis; Progne* e *Filomela* para se vingarem de Tereo pai de *Itis*, mataram-lhe o filho e deram-lho a comer: foram convertidas, *Progne* em andorinha, *Filomela* um rouxinol, *Tereo* em poupa e *Itis* em faisão.

Medea, célebre maga, filha de um rei da Colquida; com os seus sortilégios e feitiçarias conseguiu adormecer o dragão que servia de guarda ao velocino de ouro, concorreu assim para que êste fôsse arrebatado por *Jasão*, chefe dos argonautos e com êle fugisse; mas abandonada por *Jasão*, logo que chegou à Tessália, para se vingar, estrangulou por suas próprias mãos os filhos que dêle tivera.

Scila, filha de Niso, rei de Megara; foi causa da morte do pai, por amar a Minos, rei de Creta.

Est. 39 — Scinis, ladrão que devastava a Ática, matava as pessoas, de que se apoderava; atando-os aos ramos das árvores que dobrava e abaixava até ao chão, e endireitando-se estes subitamente, faziam em pedaços os pacientes. — *Perilo,* famoso artífice que fabricou para *Falaris* rei da Sicília, um touro de bronze, onde êste tirano metia os homens vivos fazendo-os queimar alí por um fogo lento, tendo grande prazer em os ouvir gritar imitando o gemido de um touro.

Est. 44 — Formosa dama, Penteriléa, rainha das *Amazonas,* república de mulheres que não sofriam homens entre elas, apenas se contentavam de ver os maridos uma vez por ano e sacrificavam todos os filhos machos que tinham; *Penteriléa* socorreu *Príamo* no cêrco de Tróia e morreu num combate singular contra Aquiles.

As *amazonas* habitavam na Capadócia à borda do rio *Termodonte.*

Est. 51 — Animais... que Neptuno, etc., refere-se o poeta àquela contenda havida entre Neptuno e Minerva sôbre o nome que se havia de dar a Atenas, decedindo os deuses que, o que produzisse cousa mais útil à cidade lhe daria o seu nome: Neptuno feriu a terra com seu tridente e fez dela sair um cavalo, símbolo da guerra, mas perdera a causa porque *Minerva (Atene)* produziu a oliveira, símbolo da paz.

Est. 56 — Naiades, ninfas das fontes e das ribeiras.

Est. 57 — Nesta estância refere-se o poeta à lenda fabulosa de que Lisboa foi fundada por *Ulisses,* herói da guerra de *Tróia* ou *Dardania.*

Est. 67 — Flava Ceres, filha de *Saturno* e de *Cibeles,* ensinou aos homes a agricultura.

Est. 71 — Némesis, divindade encarregada de punir os maus.

Est. 77 — Medusa, uma das três *Gorgones,* as outras duas irmãs eram *Steno* e *Euriala; Medusa* e as irmãs reinavam nas ilhas *Gorgades,* tinham um só ôlho, um só dente e um só

chavelho de que se serviam alternadamente; segundo alguns poetas, *Medusa* era muito formosa, os seus cabelos eram fios de ouro, *Neptuno* fez-se amar por ela, *Minerva* irritada mudou os cabelos de Medusa em serpentes. *Anteo*, gigante filho da *Terra*, assaltava todos os que passavam na Líbia, porque fizera voto de construir a seu pai *Neptuno* um templo feito de caveiras de homens; num combate com Hércules foi morto por êste.

Est. 83 — Libitina, deusa que tinha a intendência dos funerais.

Est. 98 — Atropos, uma das parcas, era a que com a tesoura fatal cortava o fio da vida.

Est. 100 — Semiramis, rainha fabulosa da Assíria, a quem se atribui a fundação de Babilónia e dos seus jardins suspensos.

Est. 126 — Nino, rei lendário da Assíria, dizia-se que a mãe *Semiramis* fôra criada por pombas.

Est. 131 — Policena, princesa filha de *Priamo* rei de Tróia, foi degolada por *Pirro* sôbre o túmulo de *Aquiles*, entregou-se à morte com um valor heróico que encheu de admiração os gregos: esta princesa era filha de Hecuba, esposa de Priamo, a esta se refere o epíteto, *Mãe velha*, do segundo verso.

Est. 133 — Tiestes e *Atreu*, filhos de *Pelope* e de *Hipodamia:* estes dois irmãos são célebres na fábula pelas excessivas afrontas que se fizeram um ao outro; *Tiestes* enganou Europa, mulher de seu irmão e teve dela dois filhos, que *Astreu* matou, e tendo convidado *Tiestes* para um banquete a fim de celebrar as pazes que haviam feito, deu-lhe a comer os membros dos seus dois filhos: os poetas dizem que o sol retrocedeu no seu curso negando a luz a um crime tão horroroso.

Est. 137 — Alcides, nome de *Hércules*, do nome de seu avô materno *Alceu.— Teseu*, rei da Ática, venceu tiranos e monstros como Hércules praticou prodígios de valor.

Est. 140 — Helena, mulher de Menelau rei de Esparta,

roubada por Páris, filho de Priamo rei de Tróia, causa da guerra e cêrco de Tróia.

Est. 141 - Onfale, filha do rei da Lídia; esta princesa fez muitos presentes a Hércules que veio por fim a ser seu amante e que mudou, para lhe agradar, a sua clava em roca e a pele de leão em ornatos mais próprios de mulher que de herói; *Onfale* o fez fiar entre as mulheres da sua comitiva. — *O filho de Alcmena*, o mesmo que *Hércules; Alcmena* era mulher de *Anfitrion*, príncipe tebano, mas *Júpiter* disfarçou-se na figura do marido, enganou-a e dela nasceu *Hércules*.

Canto IV

Est. 5 — Astianás, filho de *Andromaca* e de *Heitor*. *Andromaca*, mandou construir um túmulo a *Heitor*, seu primeiro marido; quando os gregos entraram em Tróia, quiseram dar a morte a *Astianás*, mas *Andromaca* escondeu-o no túmulo de *Heitor;* denunciado pelo olhar constante de sua Mãe que contìnuamente o dirigia para o túmulo, *Ulisses* descubriu-o e precipitou-o do alto das muralhas.

Est. 21 — Animais de Neptuno, veja-se a explicação dada na *est.* 51 do canto III.

Est. 27 — Astrea, filha de *Temis*, era considerada como deusa da justiça; habitou sôbre a terra emquanto durou a *idade de ouro*, mas horrorizada pelos crimes dos homens nas outras idades, subiu ao céu e colocou-se naquela parte do Zodíaco, que se chama o signo da Virgem; o sol entra neste signo no mês de Agôsto.

Est. 33 — Sumano, o mesmo que *Plutão* deus dos infernos.

Est. 40 — Estígio lago, rio no inferno, onde *Tetis* mãe de *Aquiles* o banhou para o tornar invulnerável, mas como o segurasse pelo calcanhar, esta parte do corpo não recebeu a água

do rio e por isso ficou vulnerável; era por êste rio que os deuses costumavam jurar e se acontecia serem perjuros, eram privados do nectar por espaço de um século.

Est. — 41 Trifauce cão, Cerbero, cão do inferno, tinha três cabeças, guardava a entrada do palácio de *Plutão*, donde não deixava sair ninguem; *Hércules* prendeu-o com cadeias, *Orfeu* adormeceu-o ao som da sua lira, e a *Sibila*, que conduziu Eneas aos Infernos, o atormentou com um bôlo.

Est. 49 — Tetis, deusa do mar. — *Alcides* sobrenome de *Hércules*.

Est. 55 — Tirintio, sobrenome de *Hércules*, da cidade de Tirinto, onde foi educado.

Est. 63 — Belo Adonis, filho de *Ciniras*, rei de Chipre, e de *Mirra*. *Adonis* foi ternamente amado por *Venus*, *Marte* ciumento pela preferência de *Venus*, incitou um javalí contra *Adonis*, que o despedaçou. *Venus* veio em auxílio de *Adonis* mas chegou tarde, então transformou-o em anémona *Adonis* teve um templo grandioso em Chipre. Segundo a história *Adonis* foi um príncipe da Fenícia dotado das melhores qualidades de alma e de corpo e por quem o povo mostrou grande mágoa depois da sua morte. Êste príncipe andando à caça foi mordido por um javalí, mordedura que o deixou entre a vida e a morte durante um ano e daí o dizer-se que êle tinha ido aos infernos e voltado. O culto de *Adonis* começou na Fenícia espalhando-se pelos países vizinhos, Egipto, Assíria, e até na Judea, onde foi muitas vezes reprovado pelas profetas.

Est 68 — Morfeu, um dos três príncipais filhos do *Sôno* e da *Noite*, os outros dois foram *Fabetor* e *Fantaso;* o *Sôno* tinha um palácio com duas portas, uma de chavelho por onde saíam os sonhos verdadeiros, outra de marfim para os sonhos enganadores; *Morfeu* era o deus dos sonhos.

Est. 72 — Alfeu e *Aretusa; Aretusa*, ninfa, filha de Nereu e de Doris, era companheira de *Diana;* um dia fôra banhar-se no rio *Alfeu*, êste rio, divinizado, apaixonou-se por ela e

perseguiu-a até Siracusa; *Aretusa* implorou o socorro de *Diana* que a converteu na fonte do seu nome; Alfeu foi então por debaixo da terra para misturar com as dela as suas águas; mas não o conseguiu; foi *Aretusa* que viu passar Plutão com *Proserpina* que êle havia roubado e informou *Ceres* dêsse facto.

Est. 75 — *Febo*, o deus do Sol ou o próprio Sol.

Est. 80 — *Euristeu*, irmão de *Hércules* (Alcides) foi seu rival. *Júpiter* havia feito juramento que dêstes dois, o que nascesse primeiro, mandaria o outro. *Juno* empregou todos os seus esforços para que *Alcmena* desse à luz primeiro a *Euristeu*. *Euristeu* foi um inimigo de *Hércules* e um tirano, expondo-o a tôda a sorte de perigos de que se saiu sempre vencedor.

Leão Cleoneu, um dos doze trabalhos de *Hércules:* afogou o leão da selva Nemea da aldeia de Cleone, depois de o ter reduzido ao aperto de uma gruta donde não podia escapar. Hércules em memória desta vitória trouxe sempre a pele do leão. — *Harpias duras*, outro trabalho de *Hércules:* destruiu as aves do lago *Stinfale* que eram tão numerosos que escureciam o sol, estas aves eram as *Harpias*. — *Porco* de *Erimanto*, outro trabalho do mesmo herói: este animal suscitado pela vingança de *Diana*, destruía tôda a Arcádia, *Hércules* prendeu-o e levou-o a *Euristeu*. — *Hidra brava*, era a *hidra de Lerna*, serpente com sete cabeças que renasciam ao passo que as derrubavam, também foi morto por *Hércules*. — Finalmente o poeta refere-se ainda a outra façanha de *Hércules:* desceu ao inferno para retirar de lá seu amigo *Teseu* e *Perito*, que lá tinham ido para roubar *Proserpina* a *Plutão*.

Dite, o mesmo que *Plutão*, deus do inferno, que era banhado pela lagoa *Estige*.

Est. 83 — *Minias*, povos da Tessalia, chamados os *Argonautas*, foram na nau *Argos* procurar o *velo de ouro*.

Est. 93 — Nesta estância refere-se o poeta às quatro idades, *ouro*, *prata*, *bronze* e *ferro*.

Est. 103 — Filho de Japeto, é *Prometeu* que roubou o fogo do céu para dar vida ao primeiro homem que êle formou de barro.

Est. 104 — Moço miserando, o mesmo que *Faeton* que foi precipitado por Júpiter no rio *Eridano* (Pó) por guiar mal o carro do *Sol,* seu pai.

Grande arquitector, refere-se a *Dédalo,* o homem mais industrioso do seu tempo, inventou muitos instrumentos sendo excelente na arte de fazer estátuas; os poetas dizem que aprendera de *Minerva* a arquitectura; a sua obra mais célebre foi o *labirinto* onde êle foi metido e *Icaro,* seu filho, e donde poude saír devido a ter obtido cera e penas com que fez azas para si e para o filho; mas êste voando muito alto, a cera foi derretida pelo sol e caíu no mar que depois conservou o seu nome.

Houve dois *labirintos,* um no Egipto, que era uma das maravilhas do mundo, outro em Creta muito mais pequeno.

Canto V

Est. 2 — Animal Nemeio, o leão de *Nemea* morto por *Hércules,* aqui é o signo do Zodíaco chamado Leo ou Leão.

Est. 4 — Anteu, rei de África, a fábula fà-lo filho da Terra, acometia todos os que passavam pelas areias da Líbia, Hércules levantando-o ao ar sufocou-o nos seus braços.

Est. 11 — Dorcadas, as ilhas *Gargonas* antigamente habitadas pelas *Gorgonas,* filhas de *Forcis,* das quais a mais notável era *Medusas,* cujos cabelos foram transformados por *Minerva* em serpentes. As *Gorgonas* habitavam na costa ocidental da África, próximo das *Hesperides.*

Es. 13 — Calisto, ninfa da Arcádia, companheira de Diana cedeu à paixão de *Júpiter* transformado na deusa *Diana; Juno* transformou-a em ursa, tempos depois seu filho *Arcas,* an-

dando à caça ia a feri-la com um dardo quando foi impedido de o fazer por *Júpiter*, que o transformou em ursa: foram ambos colocados no céu sendo *Calisto* a *grande ursa, Helice*, ou o *carro* e seu filho a estrêla chamada *Bootes, Aretofilos, Guarda de bois* ou *Boieira.* Perto do *Polo Árctico* há ainda outra constelação a *Pequena Ursa* que serve de guia aos navegantes.

Est. 15 — *Apolo*, o deus do sol.— *Eolo*, o deus dos ventos. Os ultimos dois versos desta estância referem-se à passagem mitológica de *Juno* ter conseguido de *Tetis* e do *Oceano*, que as duas *Ursas* nunca se banhariam no mar, como o fazem outras estrêlas e planetas.

Est. 28 — *Polifemo*, filho de *Neptuno* e de *Europa*, namorou-se da ninfa *Galatea*, filha de *Nereu e de Doris* a quem, para lhe mover o coração, levantou um templo, porém não o conseguiu por que ela era amada do pastor *Acis;* esta preferência irritou o *Ciclope* que esmagou o rival com um rochedo que lhe atirou. Êste gigante tinha um só olho no meio da testa, que lhe foi vasado por *Ulisses.* — *Pele de Colchos*, alusão ao *velocino de ouro.*

Est. 40 — *Colosso de Rodes*, uma das sete maravilhas do mundo, estátua de bronze representando Apolo à entrada de uma das portas da ilha.

Est. 51 — *Encelado, Egeo, Centimano, Adamastor*, eram gigantes, filhos da Terra, que tentaram escalar céu.

Est. 52 — *Espôsa de Peleo, Tetis* mulher de *Peleo* e mãe de *Aquiles.* — *Filhas de Nereu*, as *Nereidas*, ninfas, filhas de *Nereu* e de *Doris*, presidiam ao mar; as *Driades*, que presidiam aos bosques e aos prados; as *Naiades*, guardas das fontes e dos rios; as *Oreades*, as que habitavam os montes.

Est. 58 — *Montes sotopostos*, alusão aos gigantes que para escalar o céu haviam posto montes sôbre montes e *Júpiter*, para os castigar, soterrou-os debaixo desses montes.

Est. 61 — Flegon, Pirois, Eóo, e *Eton,* eram os cavalos que puxavam o carro do sol.

Est. 63 — Camenas, o mesmo que as *Musas* gregas.

Est. 80 — Ramnusia, o mesmo que *Nemesis* deusa da vingança, castigava os maus e os que abusavam dos favores da *Fortuna,* era filha da *Noite* e do *Oceano,* chamavam-lhe também *Adrastia* e o nome de *Ramnusia* vinha-lhe do culto particular que lhe tributavam em Ramno na Ática.

Est. 86 — Eneas, príncipe troiano, herói da Eneida de Vergílio. — *Ulisses,* rei de Itaca, filho de *Laertes* e esposo de Penélope, o principal herói grego do cêrco de Tróia, cantado por Homero na Odissea.

Est. 88 — Magas, mulheres que praticavam a magia. — *Circe,* célebre encantadora que habitava um promontório da Toscana, era filha do Sol e de Perse, transformou os companheiros de *Ulisses* em animais, *Ulisses* não só se livrou do seu encanto como o obrigou a restituir os seus companheiros à primeira forma. — *Polifemo,* um dos gigantes que escalou o céu. — *Sirenas,* monstros meio homens, meio peixes, que atraíam pelo seu canto os viajantes aos escolhos do mar da Sicília. — *Loto,* árvore cujos frutos faziam esquecer a pátria; *Driope,* ninfa do Arcádia arrancou um dia um ramo ao loto para o seu filho brincar, *Baco,* a quem o loto era consagrado, para a castigar, transformou-o em árvore e o menino foi acome tido da mesma desgraça.

Est. 89 — Odres, são os odres em que *Eolo* meteu os ventos e os entregou a *Ulisses* quaudo saiu da *Eólia* para os largar depois, quando lhe aprouvesse. — *Calipso,* ninfa, rainha da ilha *Ogígias* onde abordou Ulisses numa táboa, esta rainha acolheu *Ulisses* tão bem que ali o reteve durante sete anos. — *Harpias,* eram filhas de *Taumante* e de *Electra* e irmãs de *Iris* segundo uns e segundo outros de *Neptuno* e da *Terra;* eram três monstros devoradores, *Cleno, Ocipete* e *Aelo,* com o rosto de donzelas, o corpo de abutre, azas nos ombros

chamavam-se também Aves *Stinfalides;* furtavam tudo quanto encontravam ou deixavam infecto com o seu tacto.

Est. 91 — Mancebo Delis, Apolo, nascido na ilha de *Delos.* — *Irmão* de *Lampecia, Faetonte,* irmão de *Lampecia,* guiou mal o carro do sol e *Júpiter* por êsse facto lhe lançou um raio e o precipitou no rio Pó ou Eridano.

Est. 99 — Caliope, musa da epopeia. — *Filhas do Tejo, Tagides,* ninfas.

Canto VI

Est. 1 — Hércules ao mar abriu caminho, caminho aberto pelo famoso *Hércules* que fendendo a montanha que impedia a comunicação do mar Mediterrâneo com o Atlântico, fez o estreito de Gibráltar, *Colunas de Hércules.*

Est. 6 — Tioneo, epíteto de Baco por ser filho de Tióne.

Est. 8 — Nereidas, ninfas marítimas, filhas ds *Nerceu* — *Húmidas deidades,* divindades marítimas que habitavam o o fundo do mar.

Est. 10 — Velho Caos — Deus primitivo, simbolizava a confusão primitiva dos elementos, é *velho,* por ser mais antigo do que a *Terra.*

Est. 11 — Prometeu, iniciador do género humano; depois de ter formado o homem com o barro, deu-lhe vida, roubando o fogo do céu; Júpiter castigou-o, amarrando-o a um rochedo onde um abutre lhe vinha devorar o fígado; era filho de Japeto.

Est. 13 — Tifeo, chefe dos gigantes que pretenderam escalar o céu, foi fulminado por Júpiter e sepultado no vulcão *Etna* na Sicília.

— Os últimos quatro versos desta estância referem-se à história do cavalo de *Neptuno* e da oliveira de *Minerva,* que vem narrada na mitologia.

Est. 14 — *Lieu*, um dos cognomes de Baco.

— *Ninfas*, as *Nereidas* e as *Oceânides*.

Est. 16 — *Tritão*, filho de Neptuno, andava montado em cavalos marinhos. — *Salácia*, epíteto de *Anfitrite*, espôsa de Neptuno e mãe de *Tritão*, *Salácia* era o antigo nome de *Alcácer do Sal*. — Tritão servia-se de um grande búsio, como corneta, quando queria chamar os outros deuses marinhos.

Est. 18 — *Febe*, a lua, segundo a crença popular, na lua cheia são os mariscos mais volumosos.

Est. 19 — *Dardânia*, Tróia, cujas muralhas foram construídas por Neptuno.

Est. 20 — *Padre Oceano*, padre por ser um deus dos de maior categoria, segundo a mitologia era filho de *Céu* ou *Urano* e da *Terra* ou *Gaea*; marido de *Tetis*, pai das *Oceânides* e personificava o mar. — *Nereu*, devindade marinha, marido de *Dóris* e pai das ninfas do Mediterrâneo *(Nereidas)*. — *Proteo*, filho de *Neptuno*, recebera dêste deus o dom de adivinhar o futuro e por isso já sabia o que *Lieu* (Baco) pretendia de Neptuno.

Est. 21 — A segunda espôsa de *Neptuno* era *Anfitrite* filha de *Celo*, o mesmo que *Urano* e de *Vesta*, deusa do fogo.

Est. 22 — *Delfim*, o mesmo que golfinho, a mitologia incluía-o no número das divindades secundárias e foi um delfim que incitou *Anfitrite* a ser espôsa do rei do mar.

A outra espôsa de Neptuno era *Tetis* a que os versos desta estância se referem.

Est. 23 — *Atamante*, rei de Tebas, teve por espôsa *Ino* filha de *Cadmo*, fundador de Tebas: esta princesa vendo o marido enfurecido, fugiu-lhe e atirou-se ao mar com um filhinho que levava, sendo ambos convertidos em divindades marítimas ficando ela com o nome de *Leucotea* e a criança com o de *Melicerte* ou *Palemon*. — *Panopea*, nome de uma das *nereidas*.

Est. 24 — *O deus, que foi homem e depois convertido em peixe*, foi *Glauco*, pescador que tendo encontrado um peixe

morto, o aproximou de uma erva, que o resuscitou e comendo êle também dessa erva foi logo convertido em peixe atirando-se ao mar, sendo depois disto feito um deus marítimo.—*Sirce* e *Sila;* esta era amada por Glauco, porém *Sirce* que tambem o amava e a quem êle desprezava, vingou-se de *Sila* envenenando a água em que ela se banhava, pelo que veio a ser convertida em cão; então *Sila* desesperada desta tranformação atirou-se ao mar onde veio a ser convertida no escolho rochoso que tem êste nome no mar da *Sicília.*

Est. 25 — *Tebano,* outro cognome de *Baco.*

Est. 26 — *Padre Oceano*, personificação do mar, como se tivesse existência separada da de *Neptuno.*

Est. 27 — Os dois primeiros versos encerram uma alusão à tentativa dos gigantes, filhos de *Urano*, para chegar ao céu; os dois seguintes outra alusão à viagem dos *Argonautas.*

Est. 28 — Os quatro primeiros versos formam uma perífrase alusiva à tradição de ter sido *Luso*, fundador da Lusitânia, companheiro de *Baco.*

Est. 29 — Mínias, os argonautas, cavaleiros da Tessália. — *Boreas,* divindade personificando o vento *Norte*, filho de *Titão Astreu* e da *Aurora.*

— *Aquilo,* outra divindade representando o vento *Nordeste.*

Est. 33 — *O grande senhor*, Júpiter. — *Fados*, divindades que estabelecem com antecedência o futuro.

Est. 35 — *Eolo,* rei dos ventos.

Est. 37 — *Hipótades,* epíteto dado a *Eolo,* por ser neto de Hipótades, rei lendário de Tróia.

Est. 43 — *Erínis,* nome de uma das *Erínias, Euménides* ou *Fúrias*, divindades que se ocupavam em castigar os crimes humanos.

Est. 58 — *Mavorte,* Marte, deus da guerra.

Est. 63 — *Animal de Hele*, carneiro com lã de ouro; *Hele,* filha de Atamas, rei da Beócia, fugindo do ódio da madrasta, quís passar o *Ponto* (mar), sôbre êsse carneiro, mas caiu ao

mar onde se afogou, a êste sítio se chamou *Helesponto*, hoje estreito dos Dardanelos.

Est. 76 — Noto, Austro, Boreas, Aquilo; os dois primeiros eram os nomes com que os poetas latinos designavam o vento sul e os dois ultimos o vento norte.

Est. 77 — Alcioneas, aves marítimas cujo nome vulgar é *maçaricos;* diz a fábula que *Alcione* era filha de *Eolo* e espôsa de *Ceice* e que tendo êste morrido veio o cadáver dar à praia onde se achava *Alcione* que, não podendo sobreviver a tão grande dor se atirou ao mar e *Tetis* transformou-as a ambos em *Alciões* ou *Alcioneas.*

Est. 78 — O grão ferreiro, refere-se Camões a *Vulcano* deus do fogo, que fabricou os raios com que Júpiter aniquilou os Titães que pretendiam escalar o céu:

— *Grande Tonante* é Júpiter. — *Grande dilúvio*, alusão ao dilúvio da mitologia grega em que figuram *Deucalião* e sua mulher *Pirra.*

Est. 85 — Amorosa Estrêla, Venus personificada na *estrêla de alva; amorosa*, epíteto de *Venus;* é *Venus* que no céu governa esta estrêla.— *Orionte*, divindade mitológica, era um caçador que se enamorou de *Diana* e que não tendo respeitado esta deusa, foi, por essa audácia, transformado na constelação do mesmo nome; a esta constelação davam os latinos o epíteto de *ensífero* que significa armado de espada.

Est. 88 — Oritia, nome de uma ninfa marítima amada por *Boreas.*

Est. 90 — Galatea, ninfa amada pelo gigante *Polifemo.*

Canto VII

Est. 9 — Os dentes de Cadmo; Cadmo, segundo a mitologia, foi por ordem do pai, rei da Fenícia, procurar sua irmã *Europa*, raptada por *Júpiter;* parou na Beócia, onde os com-

panheiros foram vítimas de uma serpente que Cadmo matou; os dentes desta serpente foram espalhadas pela terra e dêles nasceram homens que se mataram uns aos outros.

Est. 10 — Aleto, nome de uma das *Furias* chamadas *Erénias* ou *Eumenides,* filhas da *Terra* e viviam no *Tártaro* (inferno).

Est. 19 — No último verso desta estância há uma alusão à lenda mitológica de que alguns povos do Egipto se denominavam *lotófagos* por se alimentarem com o aroma das flôres do lótus, chegando-se a esquecer da pátria quem as comia.

Est. 24 — Anteu, gigante da fábula, filho de *Neptuno,* a quem *Hércules* matou, tinha dominado em Marrocos.

Est. 29 — Ródope, monte da Trácia, onde as árvores, segundo a fábula, se moviam para ouvir o canto de *Orfeu,* considerado o maior músico da antiguidade, sua mulher era *Euridice,* que morreu no próprio dia das núpcias, mordida por uma serpente.

Est. 40 — Brâmenes, sectários da religião de *Brama,* ente criador dos índios, como deus conservador é chamado *Vixnu,* e *Xiva* como deus destruidor e renovador, o que constitui a trindade dos indús ou índios.

Est. 47 — Quimera, monstro fabuloso, composto de muitas cabeças de vários animais e vomitando fogo.

Est. 48 — Júpiter Amon, epíteto de *Júpiter; Baco* estando na Líbia e tendo grande sêde, invocou Júpiter que lhe apareceu sob a forma de carneiro, êste batendo com as patas no chão fez brotar uma fonte; *Baco* em agradecimento levantou nesse lugar uma estátua a Júpiter na forma de um carneiro e deu-lhe o nome de *Amon.* — No Egipto era *Amon* adorado como deus do sol e tinha um templo em Tebas. — *Jano,* rei fabuloso do Lácio, era representado por uma estátua com dois rostos porque *Saturno* lhe dera a faculdade de saber o passado e prever o futuro. — *Briareu,* gigante fabuloso com cinqüenta cabeças e cem braços. — *Anúbis Menfítico,* deus egípcio re-

presentado com o corpo humano e cabeça de cão, adorado em Menfis, antiga capital do Egipto.

Est. 52 — Dedálea faculdade, talento de Dédalo, arquitecto da fábula que fez o labirinto de Creta onde foi encerrado o *Minotauro,* monstro filho de *Minos.*

Est. 53 — Esta estância é uma alusão à fabulosa *Semiramis,* rainha da Assíria, a quem se atribui a fundação de Babilónia e a construção dos jardins suspensos, uma das sete maravilhas do mundo; *Semiramis* era a *Vénus* da mitologia dos assírios.

Est. 67 — Délio, nome patronímico de *Apolo,* deus do Sol, por ter nascido na ilha de Delos — *Ígneos carros,* carro em brasa, o Sol, guiado por Apolo.

Est. 79 — Canace, personagem da fábula, tem na mão direita uma pena com que escreve uma carta ao irmão a dizer-lhe que se vai matar e na esquerda o ferro com que pretende acabar a vida, suicidou-se por ordem de seu pai *Eolo* por haver tido amores incestuosos com seu irmão *Macareu.*

Est. 85 — Proteu, recebera como já se disse de *Neptuno* o dom de adivinhar, mas quando não queria responder às preguntas transformava-se. — *Camenas,* musas, epíteto aplicado às ninfas do Tejo, a quem o poeta faz invocação.

Canto VIII

Est. 3 — Filho e companheiro refere-se a *Luso do tebano,* epíteto de *Baco,* por ter nascido em Tebas.— *Campo Elísio* ou *Campos Elísios* eram a habitação fabulosa das almas virtuosas, o paraíso dos gregos e dos romanos.

Est. 4 — Os ultimos quatro versos desta estância é uma alusão a *Ulisses,* herói grego, que se tornou notável no cêrco de Tróia e se considera o fundador de Lisboa. — *Palas,* um dos nomes de Minerva, deusa da sabedoria e da guerra.

Est. 8 — Aves de Júpiter, as águias, aves estimadas por Júpiter e que são representadas a seu lado.

Est. 27 — Belona, deusa das batalhas. — *Lei Letea,* vem de *Letes,* rio do inferno; *Letes* significa esquecimento, as almas, que habitavam as suas margens e bebiam as suas águas, esqueciam-se do passado.

Est. 32 — Ceres, deusa das searas. — *Neptuno* deus do mar.

Est. 45 — Arúspices, feiticeiros, agoureiros, nome dado aos sacerdotes romanos que sacrificavam as aves e os animais e pretendiam adivinhar o futuro pelos sinais que fingiam ver nas entranhas das vítimas.

Est. 97 — Polidoro, era filho de *Priamo,* rei de Tróia, levava da parte do pai grandes valores para depositar nas mãos do rei da Trácia, e êste matou-o para se não saber quem recebera tais valores. — *Acrísio,* rei fabuloso de Argos, tinha uma filha *Danae* guardada numa fortaleza de bronze, e Júpiter convertendo-se em chuva de ouro, entrou na fortaleza e raptou-a, desta união nasceu *Perseu.*

Canto IX

Est. 18 — Deusa Cipria, Vénus; Cipria, adjectivo patronímica de Chipre, havia nesta ilha muitos templos consagrados a Vénus.

Est. 19 — Anfiónea Tebas, Baco, nasceu em Tebas, refere-se pois êste *deus nascido nas anfióneas Tebas* a *Baco* e Tebas é *anfiónea* porque as suas muralhas foram construídas por *Anfião,* filho de Júpiter, e músico tão encantador que as próprias pedras vinham ao som da sua lira colocarem-se no lugar onde eram precisas.

Est. 20 — Conta dêsse a seu filho, é o filho de *Vénus, Cupido,* representante do amor; a influência de *Cupido* é tal

que os deuses descem do céu à terra para amar entes humanos e a estes o amor dá prazeres celestes. — *Portas Herculanas*, estreito de Gibráltar, obra de Hércules.

Est. 22 — *Aquáticas donzellas, nereidas*, símbolo das belezas femininos do Oriente.

Est. 23 — Nesta estância refere-se o poeta a *Eneas* filho de *Vénus* e de *Anquises*, príncipe troiano e diz que a deusa para o proteger, quando êle naufragou em Castago, conseguira por intermédio de *Cupido*, que a rainha desta cidade se apaixonasse por êle e o recebesse bem e rememora a maneira como *Dido* conseguiu o espaço de terreno para fazer a cidade de Cartago aludindo à pele de boi, que ela dividiu em tiras muito estreitas para limitar o campo, que pedira ao chefe dos indígenas, para nêle construir uma casa para viver.

Est. 24 — Nos dois primeiros versos há uma alusão aos cisnes e à ficção poética de que os cisnes são as aves agoureiras da morte. — *Peristela*, uma moça que *Cupido* converteu em pomba por ter ajudado Vénus a colher flôres, fazendo com que ela colhesse maior quantidade do que êle.

Est. 25 — *Idálios montes*, montes na ilha de Chipre e que eram a residência de Cupido. — *Filho frecheiro*, alude às frechas invisíveis de que Cupido está armado para ferir os corações.

Est. 26 — *Acteon*, caçador mitológico que perseguindo um veado encontrou *Diana* em completa nudez saindo do rio onde fora banhar-se; Diana irritada converteu-o em veado que os próprios cães devoraram.

Est. 30 — *Meninos voadores*, sagitários reünidos por Cupido, aguçando as farpas das setas para trespassarem os corações das ninfas.

Est. 35 — *Vulcâneas rêdes*, Vulcano envolvera sua espôsa Vénus em uma rede fina e rija quando a surpreendeu em colóquio amoroso com Marte, alusão às damas surpreendidas em adultério.

Est. 36 — Dione, epíteto de *Vénus. — Frecheiro, Cupido,* munido de frechas e setas.

Est. 37 — Armas Tifeas, os raios de Júpiter contra Tifeu, Cupido não teve mêdo dos raios celestes, porque, tendo sido assaltado pelos gigantes capitaneados por Tifeu, para os evitar converteu-se em peixe.

Est. 38 — As parcas são *Cloto, Laquésis* e *Atropos* representadas nesta estância como sabedoras do futuro.

Est. 40 — Filhas de Nereu, Nereidas. — *Dons de Flora* e de *Zéfiro,* dádivas da deusa das flôres e de Zéfiro, vento do oeste brando e suave.

Est. 44 — Deusa gigantea, a *Fama,* segunda filha da terra e irmã dos gigantes.

Est. 48 — Ebúrnea lua, arco de marfim que o Cupido usa para disparar as setas contra as ninfas e, como para disparar com mais fôrça, junta as pontas do arco afim de retezar a corda daqui vem a expressão *Os cornos juntou da ebúrnea lua.*

Est. 52 — Acidália, epíteto de *Vénus* tomado da fonte dêsse nome na Beócia.

Est. 53 — Delos, ilha do arquipélago dos Cicladas, diz a fábula que foi nesta ilha que nasceram *Apolo* e *Diana* filha de *Júpiter* e de *Latona. — Citerea,* epíteto de *Vénus.*

Est. 56 — Dafne, ninfa que foi convertida em loureiro no momento de ser surpreendida por Apolo que a perseguia; os cabelos de *Dafne* eram louros.

Est 57 — Alcides, cognome de Hércules que andava coroado de fôlhas de álamo. — *Louro deus, Apolo* que se coroava de louro. — *Cibele,* filha de *Celo,* espôsa de Saturno e mãe de *Júpiter,* de *Neptuno* e de *Plutão. — Cipariso,* nome de um moço grego que teve tanta paixão pela morte de uma corça, que êle estimava, que veio a falecer dessa paixão e por isso foi convertido em cipreste símbolo do luto.

Est. 58 — Pomona, deusa dos frutos e dos jardins.

Est. 60 — Flor Cesifia, o mesmo que narciso; Cisifo era um rio da Grécia, onde nasceu Narciso, que enamorando-se da sua própria imágem que via no espelho das águas, foi por *Vénus* convertido na flor que chamou narciso. — *Neto de Ciniras,* era *Adónis,* moço de beleza efeminada, transformado por *Vénus* em anémona. *Deusa Páfia, Vénus,* adjectivo patronímico derivado de *Pafos,* cidade da ilha de Chipre, onde havia um templo consagrado a *Vénus.*

Est. 61 — Aurora, deusa personificando a parte de céu que aparece vermelha ao nascer do sol. — *Zéfiro,* vento brando do oeste. — *Flôra,* deusa das flôres.

Est. 62 — Flores hiacinturas, Jacintos; Jacinto era um jovem estimado de Apolo e que por êste foi transformado em flôr do mesmo nome, quando involuntàriamente o matou. — *Clóris,* ninfa das flôres, espôsa de *Zéfiro.*

Est. 66 — Ericina, epíteto de *Vénus.*

Est. 73 — Deusa caçadora, alusão a *Diana,* quando foi vista nua pelo caçador *Actéon.*

Est. 74 — Irmã de Febo, Diana.

Est. 76 — Efise, nome de uma ninfa.

Est. 85 — Tetis, segundo a mitologia grega era filha de *Urano* e da *Terra,* desposou o *Oceano,* foi mãe de *Nereu,* das ninfas fluviais e das *Oceânides,* ninfas do mar, personificava a água.

Est. 90 — Olimpo, morada dos deuses. — *Azas da Fama,* alegoria em que a Fama figura de mulher com azas.

Est. 91 — Eneas, troiano, filho de *Vénus* e de *Anquises.* — *Quirino, Romulo* fundador de *Roma.* — Dois *Tebanos,* Hércules e Baco, ambos nascidos em Tebas. — Os outros nomes são deuses e deusas de que trata a mitologia.

Est. 92 — Indigetes, nome dos deuses indigenas padroeiros de uma região.

Canto X

Est. 1 — Larissea adúltera, a ninfa Coronis, nascida em Larissa região da Grécia, dos seus amores com Apolo nasceu *Esculápio,* deus da medicina, Apolo matou-a por ela lhe ter sido infiel, amando também um mancebo da Tessália. — *Favónio,* vento fraco de oeste.

Est. 4 – Ambrozia, com ela se nutriam os deuses no *Olimpo* e ela lhes dava a imortalidade. — *Jove,* o mesmo que *Júpiter.*

Est. 5 — Profundo reino, o inferno. — *Sirena, Sereia,* ser mitológico representado por uma mulher formosa com cauda de peixe; com a sua maviosa voz as sereias atraíam os navegantes aos cachopos da Sicília e aí os faziam naufragar.

Est. 6 — Bela ninfa, uma das sereias, que cantando profetizava as proezas dos portuguêses no Oriente.

Est. 7 — Próteo, o deus marinho que tinha o dom de adivinhar.

Est. 8 — Iopas, poeta mítico, *da Eneida* discursava na presença de Dido, rainha de Cartago, em estilo elegante acêrca dos astros e de assuntos scientíficos. — *Demodoco,* personagem mítico da *Odissea,* pronunciava em estilo sublime o elogio de *Ulisses* na presença de Alcino, rei da Feácia, nome fabuloso de uma região numa ilha do mar Jónio. — *Caliope,* musa da eloqüência.

Est. 9 — Rio do esquecimento, Letes, rio do inferno, as sombras que bebiam a sua água, esqueciam o passado.

Est. 12 — Aquiles, herói grego, foi um dos guerreiros que foi ao cerco de Tróia, é a personificação da coragem militar, fôra mortalmente ferido no calcanhar por uma seta envenenada disparada por Páris.

Est. 24 — Há nesta estância uma alusão à contenda entre os dois heróis da *Ilíada, Ajax* e *Ulisses:* ambos queriam ficar com as armas de *Aquiles,* por se considerar cada um o mais

valoroso no cêrco de Tróia; os juízes resolveram que as armas, fôssem dadas a *Ulisses* por ter usado de uma eloqüência doce, astuta e frivola; *Ajax* porém era o mais bravo guerreiro, e tendo sido vencido por *Ulisses* nesta contenda, enloqueceu e suicidou-se.

Est. 25 — Apolíneos raios, raios do Sol, Apolo era o deus personificação do Sol.

Est. 60 — Heitor português, comparado com *Heitor* troiano, filho de Priamo, o mais valente dos chefes troianos e que foi vencido por *Aquiles.*

Est. 74 — Rodas da fortuna, Fortuna, divindade personificando o acaso, era representada por uma estátua de mulher, de olhos vendados, sobre uma roda, que ia sendo substituída por outras, das quais umas representavam o passado e outras o futuro.

Est. 88—Carreta, designação popular da constelação *Ursa Maior.— Cinosura, Ursa menor,* na mitológia nome de uma ninfa, que por Júpiter foi transformada em estrêla. — *Andrómeda* constelação boreal, na mitológia nome de uma filha de *Cefeu,* rei da Etiópia e de *Cassiopea* rainha da mesma região.— *Cefeu* e *Cassiopea* são também constelações; a *Cassiopea* era muito formosa e por isso disputava o prémio da beleza às *Nereidas*, Júpiter inventou um monstro que assolava a Etiópia, consultado o oráculo, respondeu que era necessário expor *Andromeda* aos furores do monstro; as Nereidas então para se vingarem ataram Andromeda a um rochedo e ia ser devorada pelo monstro quando apareceu *Perseu* que a libertou, sendo então ela e os pais transformados em estrêlas. — *Drago,* constelação boreal, na mitológia monstro fabuloso representado com azas, garras de leão e cauda de serpente, houve também um dragão que guardava os pomos de ouro no jardins das *Espérides* e outro que era guarda do *Tosão de Ouro* que os Argonautas roubaram. — *Oriónte,* nome do caçador que Diana transformou em constelação. — *Cisne*, constelação boreal; na mitológia

Cicnus filho do rei da Ligúria, e amigo de *Faetonte,* por cuja morte chorou tanto, que foi transformado em cisne e colocado no céu. — *Lebre,* outra constelação boreal, a lebre que *Orion* perseguia quando andava à caça. — A *Nau,* outra constelação, a nau *Argos.* — *Lira,* constelação boreal, na fábula a lira de *Orfeu,* filho de Apolo.

Est. 89 — Nesta estância, *Saturno, Júpiter, Marte, Vénus, Mercurio* são os planetas assim chamados — *Diana* é a lua com três rostos porque os poetas a fingiram com três formas: *Lucina,* deusa que presidia ao nascimento, no céu; *Diana,* deusa da caça, na terra; *Prosérpina* nos infernos; os três rostos são as três fazes da lua, *quarto crescente, lua cheia* e *quarto minguante.*

ÍNDICE

Pag.

Cap. I — Origem da mitologia — Países considerados como berço do paganismo — Deuses falsos. Vantagens dos estudos mitológicos 5

Cap. II — O Caos — O Destino — Criação do mundo — Geneologia dos deuses — Primeiras idades do mundo — Origem do homem — Fábula de Prometeu — Origem da mulher — Fábula de Pandora. 10

Cap. III — Cœlus e Tellus — Saturno, personificação do tempo — Saturno destronado, sua habitação na terra — Culto de Saturno, seus atributos. Guerra dos Titães ou Titans — Atlas — Cibeles ou Vesta — As Vestais . . . 18

Cap. IV — Júpiter — Sua infância e educação — Divisão do império de Saturno — Guerra dos gigantes, combate contra Tifeu — Fuga dos deuses para o Egipto, regresso ao céu — Conspiração dos deuses contra Júpiter, sua vitória — Côrte de Júpiter 27

Cap. V — Viagens de Júpiter sôbre a terra, Licaon metamorfoseado em lôbo — Filemon e Baucis O dilúvio, Deucalião e Pirra — Culto e atributos de Júpiter, Júpiter Olímpico — Jogos Olímpicos — Principais atletas, Milo o Crotoniato 36

Cap. VI — Juno, seus filhos — Hebe, deusa da mocidade — História de Tereo e de Progne — Vinganças de Juno — História de Latona e de Niobe. — Culto e atributos de Juno. 44

Cap. VII — Diana, seu nascimento e seus atributos — Vinganças de Diana, histórias de Acteon e de Orion. — Culto de Diana e seus templos 53

Cap. VIII — Nascimento de Apolo — Desgraças de Apolo — Estada de Apolo sôbre a terra — As Musas — Culto de Apolo, seus templos, seus oráculos e seus atributos — Zodíaco, suas constelações e outras — História dos quatro músicos famosos da antiguidade, Anfion, Arion, Lino e Orfeu 57

Cap. IX — Minerva — Seu nascimento e suas façanhas — Discussão entre Minerva e Neptuno — Vinganças de Minerva — Culto, imagens de Minerva e suas festas 70

Cap. X — Mercúrio e seu nascimento e latrocínios — Serviços prestados aos deuses por Mercúrio — A ninfa Io e Argo — Seu culto, imagens e atributos 79

Cap. XI — Marte — Seu nascimento — Suas façanhas contra os Titães e no cêrco de Tróia — Belona, irmã de Marte, deusa da guerra — Marte honrado em Roma, atributos dêste deus e seu culto 87

Cap. XII — Vénus — Seu nascimento — Julgamento de Páris — As três Graças — Culto e atributos de Vénus — Fábula de Psique — História da ninfa Eco e de Narciso 91

Cap. XIII — **Divindades da Terra.** — Cibele, Ceres e Pluto . . . 99

Cap. XIV — Baco — Seu nascimento — Suas viagens e conquistas — Seu culto e festas — Vulcano 108

Cap. XV — **Divindades subalternas.** — Palas, Flora, Zéfiro, Pomona, Pan, Termo ou Termino, Silvano, Sátiros, Faunos e Ninfas 121

Cap. XVI — **Divindades do mar.** — Oceano — Tetis — Alguns rios deuses e as Oceânides 129

Neptuno — Nascimento, festas viagens, culto e atributos. 131

Cap. XVII — **Divindades secundárias e subalternas do império das águas.** Nereo — Proteo — Aristeo Tritão — Glauco — Melicerta ou Palemon — Forcis — Sereias e Arpias — Eolo — Zéfiro — Aurora — Alciones. 137

Cap. XVIII — **Divindades dos infernos.** — *Plutão* — Império, culto, atributos, imagens e ministros de Plutão — Os juízes — As Parcas — As Fúrias — Caronte — Nemesis — Manes 145

Cap. XIX — Descrição do Tártaro — Suplícios dos grandes culpados nos infernos — Sisifo — Salmoneu — Flégias — Ixion

— Tantalo — As Donaides — Os Titães — Ticio — Campos Elísios 153
Cap. XX — **Divindades alegóricas.** — A Guerra ou Belona — A Discórdia; as núpcias de Peleu e de Tetis — A Fama — A Vitória — A Fortuna — A Necessidade — A Ocasião — O Silêncio — O Sono — Os Sonhos; Morfeu — A Verdade — O Pudor — A Justiça — Outras divindades — Deuses Penates — Os Génios 160
Deuses Penates 169
Cap. XXI — Esculápio — Hércules — Os trabalhos 173
Cap. XXII — Perseu — Seu nascimento — Suas proezes. Belerofonte — Chimera — Teseu — O Minotauro — História de Dédalo e de Icaro — História de Peritoo — Expedição dos Argonautas — Orfeu — Castor e Polux — Nestor 182
Cap. XXIII — Cádmo, fundação de Tebas — História de Laio — Œdipo — O monstro Sfina ou Esfinge — Desgraças de Œdipo — Primeira guerra de Tebas — Os sete chefes e Polinice — Guerra dos Epígonos 196
Cap. XXIV — Tróia — Guerra de Tróia, causas e preparativos da expedição — Cêrco de Tróia — Cólera de Aquiles — Marte de Patroclo — Combate de Heitor e de Aquiles — Tomada de Tróia 203
Cap. XXV — Conseqüências da guerra de Tróia — Viagens e aventuras de Ulisses — Ajax — Nestor — Filoctete — Heróis troianos — Aventuras de Eneas 213
Cap. XXVI — Animais e vegetais consagrados aos deuses e deusas — Epítetos por que eram conhecidos os deuses, as deusas e os principais heróis — Algumas passagens da Fábula e breves interpretações — Moralidade que se pode tirar de algumas fábulas 221
Cap. XXVII — **Mitologia dos Egípcios.** — Principais divindades — Osíris, suas instituições, suas viagens e a sua morte — Ísis, suas aventuras — Tifon, o génio do mal — Orus, seus benefícios — Deuses secundários — Animais sagrados, o boi Apis 241
Cap. XXVIII — **Mitologia dos Babilónios e dos Persas.** — Culto dos Babilónios - Belo, seu templo — Culto dos Persas — Zervane — Akerene — Ormuzd ou o bom princípio — Ahriman ou o mau princípio — Mitra ou o génio do sol — Os magos — Zoroastro 248

Cap. XXIX — **Mitologia dos Índios ou Indús.** — Brahm ou Bagavam — Brahma — Vichnu — Siva — Bonda — Os Brahmes ou Brahmanes 255

Cap. XXX — **Mitologia dos povos do norte da Europa.** Crenças religiosas dos Escandinavos — Alfadur — Odin — Frigga — Balder — Thor — Crenças religiosas dos Gaulêses ou Celtas — Teut ou Teutates — Herta — Os druidos — Os bardos — As sacerdotisas druidas 263

Monumentos dos Druidas ou Celtas 286

Mitologia dos Germanos 288

Cap. XXXI — Hábitos, usos e costumes dos povos antigos no que diz respeito às suas crenças religiosas — Templos, altares — Sacerdotes, pontífices — Iniciações — Mistérios — Sacrificios, vítimas — Oráculos — Preságios, áugures. 289

Cap. XXXII — Festas — Jogos, anfiteatros, funerais — Cerimónias usadas para os casamentos — Educação das crianças — Comidas — Animais e vegetais consagrados aos deuses e às deusas 299

Cap. XXXIII — Interpretação e explicação das diversas passagens mitolóligas dos Luzíadas:

Canto I. 309

Canto II. 312

Canto III 315

Canto IV 319

Canto V. 322

Canto VI 325

Canto VII. 328

Canto VIII 330

Canto IX 331

Canto X. 335

ERRATAS

Pág.	Linha	Onde se lê:	Deve ler-se:
8	16	Orfeuo	Orfeu o
21	10	é armado	e armado
22	18	fonga	longa
23	17	deusos	deuses
33	5	libertados	libertada
35	11	artilharia	artelharia
63	29	o fenix	a fenix
76	7	prometeu-lhe de o fazer	prometeu-lhe fazê-lo
79	20	obliscos	obeliscos
83	19	sentar-se	senta-se
84	8	para libertar	que libertasse
84	13	Titões	Titães ou Titans
85	27	aviha	havia
95	14	inspirados	inspirado
100	2	sacerdotos	sacerdotes
104	12	famosas	famosos
105	5	grãos	bagos
109	11	adormecer	adormeceu
110	13	deseja	desejo
111	14	derigiu-se	dirigiu-se
129	18	prerrogativas	prerogativas
131	18	os seus estados e	e os seus estados
138	19	obessões	obsessões
138	4	Espérides	Hespérides
141	20	Espeudes	» »
149	18	infermos	fnfernos
154	34	infermos	» »

Pág.	Linha	Onde se lê:	Deve ler-se:
155	27	hombrdo a	hombro da
158	23	um outro	um ou outro
176	22	fazer caçar	fazer cessar
178	27	noves	nove
181	21	Chamou-se	Chamaram-se
»	»	as quais	os quais
185	33	lugar debaixo do	ali lugar, chamando-se o
187	8	Beleroforite	Belerofonte
201	28	Etéoches	Etéocles
205	18	Priano	Priamo
236	8	vendo-as	vendo-os
261	29	objecção	abjecção
265	19	contos	cantos
291	27	penetrando	penetrante
304	16	ermação	cremação
»	31	deus Diana	deusa Diana
317	29	homes	homens

OBRAS DO MESMO AUTOR:

Adoptadas nas escolas primárias de ensino geral, nas primárias superiores e nas normais primárias.

Exercícios graduados de desenho — Para tôdas as classes das escolas primárias.

Sinopses gramaticais portuguesas.

Lições rudimentares de educação cívica.

Taboada e simples noções de aritmética e de sistema métrico.

Noções elementares de geometria.

Sciências Naturais por *Eduardo Andrea* e *Albino Pereira Magno.*

Sinopses gramaticais francêsas — Para as escolas primárias superiores.

Lectures Françaises — Selecta para as escolas primárias superiores.

História resumida da Literatura portuguêsa — Para as escolas normais primárias e para os liceus.